Gennaio1995 - Lire 5.500

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

35

IL FUTURO È ADESSO!

ARRIVANO PLAYSTATION E SATURN

RIDGE RACER

VIRTUA FIGHTER

UNIRACERS

UN MONOCICLO PER AMICO

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 3DO

LA LEGGENDA CONTINUA

LE PRIME IMMAGINI DEL VIRTUAL BOY

RACCOLTA 1995

PRIMO INSERTO

GAME POWER help

SHINING FORCE 2
BALLZ
WARIO LAND

1

ANIMANIACS • YOGI BEAR • ACME ALL STARS • LETHAL ENFORCERS 2 • RADICAL REX • NHL '95 • DOOM • VIRTUA STAR WARS • CANNON FODDER • GHOUL PATROL • FINAL FANTASY 3 • THE PAGEMASTER • BOOGERMAN • WOLVERINE • KID KLOWN • SPARKSTER 2 • PROBOTECTOR 2 • PERFECT ELEVEN • GUARDIAN WAR • SAMURAI SPIRITS • LORD OF THE RINGS • KING OF FIGHTERS '94

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN

SOFTWARE & GAMES COMPUTER

L. 109000 · L. 135000 · L. 109000 · L. 119000 · L. 79000 · L. 119000 · L. 139000 · L. 119000 · L. 99900 · L. 119000 · L. 109000 · L. 119000 · L. 99900 · L. 119000 · L. 109000 · L. 129000

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
AERO THE ACROBAT	89000	(U)
AGASSI TENNIS	35000	(E)
ALIEN 3	72000	(E)
ALIEN STORM	49000	(E)
ANIMANIACS	109000	(U)
ANOTHER WORLD	52000	(E)
ASTERIX	99000	(E)
BALLZ 3D	119900	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99900	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59000	(E)
BATTLE SHIP	107000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	135000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69000	(U)
BEAVIS & BUTT HEAD	119000	(U)
BILL WALSH FOOTBALL	59900	(E)
BLADES OF VENGEANCE	42000	(E)
BONANZA BROSS	45000	(E)
BONKERS	109000	(U)
BOOGERMAN	99000	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119000	(E)
BUBBA'N'STIX	109000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99000	(U)
BUBSY	67000	(E)
BUBSY 2	109000	(E)
BUSY TOWN	109000	(U)
CAPITAN AMERICA	45000	(E)
CAPITAN HAVOC	87000	(E)
CAPITAN PLANET	49900	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.	
CHAMPIONSHIP POOL	119000	(U)
CHAOS ENGINE	129000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	77000	(U)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44000	(E)
CHUCK ROCK II	79000	(E)
CIKI CIKI BOY	47000	(E)
CLAY FIGHTER	89000	(E)
CLIFFHANGER	59000	(E)
COLUMNS 3	49000	(J)
COMBAT CARS	79900	(E)
CONTRA HARD CORPS	119900	(U)
COOL SPOT	66000	(E)
CORPORATION	52000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59000	(E)
CRUE BALL	52000	(E)
DAVID ROBINSON BASKET	52000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	49900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	119000	(E)
DJ BOY	45000	(E)
DOUBLE DRIBBLER	87000	(U)
DOUBLE HEADER	52000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99000	(E)
DRAGON	129900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79900	(E)
DUNE II	119000	(E)
DUNGEON & DRAGONS	45000	(E)
DYNAMITE EDDY	119000	(E)
EA SPORT TENNIS	119900	(E)
EARTH WORM JIM	139000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129900	(U)
ESWAT	52000	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	85000	(E)
EUROPEAN CLUB SOCCER	47000	(E)
F117 NIGHTSTORM	67000	(E)
FATAL FURY 2	147000	(J)
FATAL LABYRINTH	49000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129000	(E)
FORMULA 1	89900	(E)
FUN & GAMES	109900	(E)
G-LOC	49000	(E)
GALAXY FORCE 2	49000	(E)
GAUNTLET IV	107000	(E)
GENERATION LOST	119000	(U)
GHOULS 'N GHOST	47000	(E)
GOOFY TROOPS	119900	(U)
GUNSHIP 2000	49900	(E)
GUNSTAR HEROES	79000	(E)
GYNOUG	49000	(E)
HOLYFIELD BOXING	29900	(J)
HOME ALONE 2	79000	(U)
HURRICANES	129900	(E)
INDIANA JONES	53000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	93000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	67000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119900	(E)
JAMES POND III	47000	(E)
JAMMIT	129900	(U)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	telef.	
JOHN MADDEN 94	129000	(E)
JOHN MADDEN 95	125000	(U)
JUNGLE BOOK	119000	(E)
JURASSIC PARK 2	129900	(U)
KAWASAKI SUPERBIKE	109000	(E)
KICK OFF 3	99000	(E)
KING OF MONSTER 2	140000	(U)
KLAX	29900	(E)
LAST BATTLE	42000	(E)
LEMMINGS	65000	(E)
LEMMINGS II	129000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	125000	(E)
LOTUS TURBO CHALLENGE	75000	(E)
MAGIC BUBBLE	telef.	
MAN OVERBOARD LUCIFER	87000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	109000	(E)
MAZINGA WARS	55000	(E)
MEGA TURRICAN	115000	(U)
MICKEY MANIA	129000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97000	(U)
MICROMACHINES	84000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109000	(E)
MIGHTY MAX	99000	(E)
MONSTER WORLD IV	telef.	
MORTAL KOMBAT	99000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	115000	(E)
MR NUTZ	129000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59000	(E)
NBA ACTION 94	125000	(U)
NBA JAM	85000	(E)
NBA LIVE 95	119000	(E)
NEW HORIZONS	145000	(U)
NHL 94 HOCKEY	89000	(E)
NHL 95	119000	(E)
NORMY'S BEACH BABE	99000	(E)
OTTIFANT	47000	(E)
OUTRUNNERS	139000	(U)
PAGEMASTER	telef.	
PAPERBOY	42000	(E)
PAPERBOY 2	49000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79000	(E)
PGA TOUR GOLF 2	89000	(E)
PIRATES OF DARK WATER	129000	(U)
PITFALL	129000	(E)
POPULOUS II	64000	(E)
POWER MONGER	44000	(E)
POWER RANGERS	119000	(U)
POWERDRIVE	119000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109000	(E)
PRIZE FIGHTER	telef.	
PRO STRIKER - SOCCER	85000	(J)
PROBOTECTOR	119000	(E)
RACE DRIVING	67000	(U)
RADICAL REX	telef.	
RANGER X	79000	(E)
RED ZONE	telef.	
RISE OF THE ROBOTS	109000	(E)
RISK	119000	(U)
ROBOCOP VS TERMINATOR	65000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79000	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	69000	(E)
SAILOR MOON	telef.	
SECOND SAMURAI	99000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	79000	(E)
SHADOW RUN	119000	(U)
SHAQ-FU	129000	(E)
SHINING FORCE II	129000	(E)
SHINOBI 3	65000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119000	(E)
SKITCHIN	99900	(E)
SNOOKER	telef.	
SOCKET	99900	(U)
SONIC 2	39000	(E)
SONIC 3	99000	(E)
SONIC 4	129000	(E)
SONIC SPINBALL	87000	(U)
SPACE HARRIER	44000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109000	(E)
SPEEDBALL 2	49000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69000	(E)
STAR TREK	119000	(U)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	99000	(E)
STREET OF RAGE 3	129000	(E)
SUB TERRANIA	89000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	44000	(E)
SUPER HANG ON	39000	(E)
SUPER KICK OFF	66000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	159000	(E)
SYNDICATE	119000	(E)
TALE SPIN	49000	(E)
TAZMANIA	49000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	55000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119000	(E)
THE LAWNMOVER MAN	109000	(E)
THE LION KING	129000	(E)
THUNDERFORCE 2	49000	(E)
TINY TOONS	69000	(E)
TINY TOONS 3	105000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109000	(E)
TOP GEAR 2	125000	(U)
TOYS	47000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129000	(E)
TWO CRUDES DUDES	56000	(E)
URBAN STRIKE	119000	(E)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	169000	(E)
VIRTUAL BART	109000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75000	(U)
WINTER OLYMPICS	69000	(E)
WOLFCHILD	47000	(U)
WOLVERINE	93000	(E)
WONDER BOY 5	49000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CUP USA 94	119000	(E)
WORLD HEROES	125000	(U)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	52000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117000	(U)
WORLD TOURN. SOCCER	79000	(E)
WWF RAW	109000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95000	(J)
X-CALIBER 2099	129000	(E)
X-MAN	59000	(E)
XENON II	44000	(E)
YOGI BEAR	119000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97000	(U)
ZERO TOLLERANCE	119000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109000	(E)
ZOOL	47000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

AMIGA CD32™

Titolo	Prezzo
ARCADE POOL	39900
BANSHEE	69900
BATTLETOADS	59900
BRIAN THE LION	49900
BUMP'N'BURN	69900
CANNON FODDER	69900
CHAOS ENGINE	69900
DARKSEED	79900
DRAGONSTONE	79900
FIELDS OF GLORY	89900
FRONTIER - ELITE II	69900
FURY OF THE FURRIES	79900
GUARDIAN	69900
HEIMDALL II	79900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INFERNO	telef.
JAMES POND III	79900
JET STRIKE	59900
JUNGLE STRIKE	69900
KICK OFF 3	69900
KID CHAOS	69900
LITIL DIVIL	69900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69900
MEGARACE	89900
MICROCOSM	129900
MORTAL KOMBAT	telef.
PINBALL FANTASY	79900
PIRATES GOLD	79900
PLANET FOOTBALL	89900
QUIK	79900
RISE OF THE ROBOTS	79900
RYDER CUP	69900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900
SOCCER KID	69900
SOCCER SUPER STARS	89900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69900
SUBWARS 2050	79900
SUPER METHANE BROTHERS	69900
SUPERFROG	39900
T.F.X.	telef.
TOP GEAR 2	59000
TROLLS	64900
UFO	79900
UNIVERSE	79900
VITAL LIGHT	69900
WILD CUP SOCCER	69900

CDrom 69900 · CDrom 89900 · CDrom 69900 · CDrom 69900 · CDrom 69900 · CDrom 69900

QUEEN COMPUTER

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per PC - CD Rom - Amiga Jaguar - NeoGeo CD - Saturn - X32

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo	
AERO THE ACROBAT 2	135.000	(U)
AGASSI TENNIS	117.000	(U)
ALIEN 3	79.000	(U)
ANIMANIACS	129.000	(U)
ART OF FIGHTING	97.000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	129.900	(E)
BARTS NIGHTMARE - THE SIMPSONS	89.000	(E)
BATMAN & ROBIN	149.000	(U)
BATMAN IL RITORNO	75.000	(E)
BATTLE CARS	117.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89.000	(E)
BEAST BALL	109.000	(E)
BIANCANEVE (SNOW WHITE)	125.000	(U)
BIOMETAL	129.000	(E)
BLACKTORNE	125.000	(U)
BLUES BROTHERS	89.000	(E)
BONKERS	149.000	(U)
BRAINLORD	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	139.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	139.900	(E)
BUBSY 2	129.000	(U)
CANNON FODDER	telef.	
CAPITAN AMERICA	69.000	(E)
CARRIER ACES	telef.	
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	89.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	145.000	(E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93.000	(U)
CHAOS ENGINE	149.000	(E)
CHOPLIFTER 3	119.000	(E)
CLAY FIGHTER 2	129.000	(E)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	telef.	
CLAYMATES	129.000	(E)
CLIFFHANGER	69.000	(E)
COOL SPOT	89.000	(E)
CYBERNATOR	75.000	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)
DESERT FIGHTER	139.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	149.000	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	159.000	(E)
DRAGON	139.900	(E)
DRAGON BALL Z 3D	209.000	(J)
DRAGON WIEW	145.000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EARTH WORM JIM	149.000	(E)
EDONO KIBA	59.000	(J)
EEK THE CAT	114.000	(E)
ESPN BASEBALL	119.900	(E)
F ZERO	55.000	(E)
F1 POLE POSITION 2	149.900	(E)
FATAL FURY 2	149.000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149.000	(J)
FIEVEL GOES WEST	129.900	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.900	(U)
FINAL FIGHT 2	70.000	(U)
FLASHBACK	79.000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129.000	(E)
FUN & GAMES	123.000	(E)
GHOUL PATROL	129.000	(U)
GHOULS 'N GHOST	75.000	(E)
GOAL 2	127.000	(U)
GODS	65.000	(E)
GOEMON 2	139.900	(J)
GOOFY TROOPS	139.000	(E)
GP1 MOTOMONDIALE	124.000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	149.900	(U)
HAM WRESTLING	129.000	(U)
HAT TRICK HERO 2	159.000	(J)
HURRICANES	139.900	(E)
ILLUSION OF GAIA	149.900	(U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	159.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	125.000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89.000	(E)
JETSONS(INVASION OF PLANET)	127.000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79.000	(E)
JOHN MADDEN 94	76.000	(U)
JORDAN ADVENTURE	149.900	(E)
JUNGLE BOOK	129.000	(E)
JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
KEN IL GUERRIERO 7	109.000	(J)
KENDO RAGE	67.000	(U)
KICK OFF 3	115.000	(E)
KID KLOWN	119.000	(U)
KIKIKAIKAI 2	telef.	
KING OF DRAGONS	149.000	(U)
KING OF MONSTER 2	135.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
LEGEND	119.900	(E)
LEMMINGS II	159.000	(E)
LOCK ON	67.000	(U)
LOONEY TUNES	72.000	(E)
LORD OF THE RINGS	119.000	(E)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137.000	(U)
MAGIC BOY	115.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	139.000	(E)
MEGA MAN SOCCER	137.000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	115.000	(E)
MICHAEL ANDRETTI RACING	135.000	(U)
MICKEY MANIA	159.000	(E)
MICROMACHINES	119.900	(E)
MIGHTY MAX	109.900	(E)
MORTAL KOMBAT	59.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	135.000	(E)
MR NUTZ	69.000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	89.000	(J)
NBA LIVE 95	129.000	(E)
NBA SHOWDOWN	93.000	(U)
NEW HORIZONS	145.000	(U)
NFL FOOTBALL	119.000	(E)
NHL 95	139.900	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129.000	(E)
OPERATION EUROPE	telef.	
PAC ATTACK	99.900	(E)
PAC IN TIME	telef.	
PACMAN 2	125.000	(U)
PAGEMASTER	telef.	
PARODIUS	79.000	(E)
PITFALL	149.000	(E)
PLAYER MANAGER	67.000	(E)
PLOK	57.000	(U)
POCKY & ROCKY 2	179.000	(J)
POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV.-	74.000	(E)
POP'N TWINBEE 2	135.000	(E)
POPULOUS II	79.000	(E)
POWER RANGERS	159.000	(E)
POWER SLIDE	telef.	
POWERDRIVE	129.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	79.000	(E)
PRO SPORT HOCKEY	137.000	(U)
RAGE IN THE CAGE	telef.	
RANMA 1/2 PART 3	89.000	(J)
RETURN OF THE JEDI	159.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	135.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	139.000	(U)
ROBOTRECK	135.000	(U)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
RUN SABER	67.000	(U)
RUNES OF VIRTUE 2	149.000	(U)
SAMURAI SHODOWN	145.000	(U)
SAMURAI SPIRITS	telef.	
SECRET OF MANA	129.000	(E)
SENSIBLE SOCCER 92/93	119.000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	89.000	(E)
SHADOW RUN	149.000	(E)
SHAQ-FU	149.000	(E)
SHIEN THE BLADE CHASER	telef.	
SIM CITY	75.000	(E)
SKYBLAZER	119.000	(E)
SOCCER SHOTOUT	145.000	(U)
SONIC BLASTMAN 2	139.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	139.000	(E)
SPEED RACER	119.000	(U)
SPEED WORLD	135.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89.000	(E)
SPINDIZZY WORLD	47.000	(U)
SPORTS ILLUSTRATED	telef.	
STAR FLEET	99.000	(E)
STAR TREK NEXT GENERATION	149.000	(U)
STARWING	59.000	(J)
STREET FIGHTER 2	89.000	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	125.000	(E)
STREET RACER	129.900	(E)
STRIKE GUNNER	59.000	(E)
STUNT RACE FX	149.000	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	129.000	(U)
SUPER ALESTE	89.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	139.000	(E)
SUPER BOMBERMAN	77.000	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	129.000	(E)
SUPER CHASE HQ 2	99.000	(J)
SUPER DROP ZONE	telef.	
SUPER FINAL MATCH TENNIS	telef.	
SUPER FIRE PRO WRESTLING	129.000	(J)
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	telef.	
SUPER GOAL 2	127.000	(U)
SUPER MARIO ALL STARS	119.000	(E)
SUPER MARIO KART	119.000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59.000	(E)
SUPER METROID	115.000	(E)
SUPER PANG	59.000	(E)
SUPER PC KID	telef.	
SUPER PINBALL	99.900	(E)
SUPER PUNCH OUT	125.000	(U)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SUPER TENNIS	75.000	(E)
SUPER TURRICAN	69.000	(E)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	119.000	(E)
SUZUKA 8 HOURS	127.000	(U)
SYNDICATE	115.000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	62.000	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	70.000	(U)
THE 7TH SAGA	143.000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129.900	(E)
THE LION KING	145.000	(E)
TINY TOON SPORTS	129.000	(E)
TOM & JERRY	149.000	(E)
TOP GEAR 2	89.000	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	149.000	(E)
TURN & BURN	139.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139.000	(E)
ULTIMA : THE FALSE PROPHET	145.000	(U)
VIRTUAL BART	139.000	(E)
VIRTUAL SOCCER	129.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WILDTRAX	telef.	
WINTER OLYMPICS	115.000	(E)
WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
WOLVERINE	125.000	(E)
WORLD CUP USA 94	129.000	(E)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WWF RAW	125.000	(E)
X-CALIBER 2099	129.000	(E)
YOGI BEAR	119.000	(E)
ZELDA 3	93.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135.000	(E)
ZOOL	67.000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

3DO NEWS

Titolo	Prezzo
ALONE IN THE DARK	115.000
BURNING SOLDIER	125.000
DOCTOR HAUSER	209.900
DRAGON'S LAIR	119.000
DUNGEON & DRAGONS SLAYER	99.900
ESPN TENNIS	89.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115.400
FIREBALL PINBALL	179.000
GRIDDERS	125.000
GUARDIAN WAR	125.000
JURASSIC PARK	49.000
LEMMINGS	105.000
MAD DOG MCCREE 2	129.000
MEGARACE	109.000
MICROCOSM	129.000
MONSTER	109.000
NIGHT TRAP	119.000
OCEANS BELOW	129.900
OUT OF THIS WORLD	119.900
PATHAANK	119.000
PEBBLE BEACH GOLF	115.000
ROAD RASH	139.000
SEWER SHARK	119.000
SHADOW	139.000
SHADOW WARS SUCCESSION	129.000
SHOCK WAVE	149.000
SLAYER (SERIE DUNGEON & DRAGONS)	129.000
SPACE SHUTTLE	109.000
STAR CONTROL 2	125.000
STELLAR SEVEN	129.000
THE HORDE	95.000
TOTAL ECLIPSE	125.000
VIRTUAL QUEST	telef.
VR STALKER	125.000
WACKY RACES	199.000
WAY OF THE WARRIORS	129.000
WAYALE GOLF	119.000
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	125.000
WING COMMANDER	105.000

L. 129.900 · L. 139.000 · L. 159.000 · L. 129.000 · L. 129.000 · L. 159.900 · L. 115.000 · L. 119.900 · L. 159.000 · L. 159.900 · L. 119.000 · L. 139.900 · L. 119.000 · L. 119.000

L. 115.400 · L. 125.000 · L. 129.000 · L. 129.000 · L. 125.000 · L. 149.000 · L. 109.000 · L. 125.000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	computer	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 18.000	

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

GP

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

Partecipa al grande TOPOLINO

1) Quante note "sputa" la mucca?
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6

2) La prima siringa colorata nel laboratorio è:
- ☐ Verde
- ☐ Blu
- ☐ Rossa

3) Chi insegue Pluto e Topolino nel bosco?
- ☐ Un Alce
- ☐ Un Cinghiale
- ☐ Un Mago

4) I fantasmi burloni:
- ☐ Appaiono con una fiammata
- ☐ Si"srotolano"
- ☐ Appaiono lentamente

5) Come si abbassa il ponte del primo livello?
- ☐ Suonando dei campanelli
- ☐ Raccogliendo tutte le mele
- ☐ Tirando una leva

Vinci un Viaggio a WALT DISNEY WORLD con la tua famiglia.

Rispondi alle 5 domande del coupon qui al lato, ritaglialo e spediscilo insieme alla cartolina che troverai all'interno del tuo videogioco.

LICENSED BY Nintendo
TOPOLINO MANIA
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Disney Software
SONY
Original Nintendo Seal of Quality

ATTENZIONE !

SOLO LA VERSIONE ITALIANA DEL GIOCO CONTIENE LA CARTOLINA DEL CONCORSO

Disney SOFTWARE

Walt Disney World

SOMMARIO 35

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE RUMINANTE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

SUPER DIRETTORE (IR)RESPONSABILE(?)

Riccardo "MondoBit" Albini

PRODUZIONE SCOORDINATA

Alberto "Alkross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Tanti Auguri" Torrani

SEGRETERIE DI REDAZIONE

Franca "Timone" Badioli, Serena "Leonessa" Rubini

CAPO ARRED/ATTORE

Giorgio "Random" Baratto

LA RED/AZIONE

Andrea "Madoc" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Rockman" Abietti, Paolo "Stylz" Verri, Tiziano "Apecar" Toniutti, Claudio "Trust" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Emanuele "Flash" Brendolan, Mario "Amarok" Maron, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Paolo "Nexus" Colonna, Roberto "Roy" Suma, Davide "Orwell 2000" Soliani

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, Angelo Branduardi, Nestore, Black Power, Han Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Zio Eufemio, Acqua, Falangina

FUN DIRECTOR

Maria "Progetto" Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA

Jacopo "Piritone" Villa, Stefano "Xmas" Dalzini, Nicoletta "Mandarino" Poidimani, Roberta "Vigorsol" Asmeri

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI

Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

GAME power

help

TORNA LA RUBRICA DEGLI AIUTI. QUESTO MESE VI DAREMO UNA MANO CON SHINING FORCE 2, BALLZ E WARIOLAND. TORNANO ALLA GRANDE ANCHE I TRUCCHI RANDOM

UNIRACERS

PAG. 102

UN TITOLO SNES CAPACE DI OFFRIRE DIVERTIMENTO SENZA EGUALI

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

CONTINUANO I DELIRI SCRIBACCHINI DI APECAR: CINQUE PAGINE DI CONTATTO DIRETTO CON I LETTORI

BOTTA E RISPOSTA

PAG. 15

TUTTO CIÒ CHE VI PIACEREBBE SAPERE SUL MONDO DELLE CONSOLE

blues

SPECIALE SEGA

PAG. 32

QUATTRO PAGINE DEDICATE ALLE ULTIMISSIME NOVITÀ IN ARRIVO DALLA SEGA

S. STREET FIGHTER 2 TURBO

PAG. 76

IL CAPOLAVORO DELLA CAPCOM SBARCA, FINALMENTE, ANCHE SUL 3DO

3DO

GAME BOY

SATURN

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 32X

PLAYSTATION

SUPER NES

NEO GEO CD

L'APPOSTA

Anno che vai, boiata che trovi. Da questo mese recensioni dal testo più lungo, bilanciate dalla scomparsa di un box tanto caro e fedele, il "sotto controllo", passato per l'appunto sotto controllo governativo da quando il Garante ne ha segnalato l'anomalia sui maggiori organi di informazione nazionale. Da oggi non si potrà più scrivere che, ad esempio, la pressione del pad "muove l'omino a sinistra" o che il tasto L "inclina a destra", alla faccia della libertà di stampa. L'unica rubrica dove le coscienze non filtrate possono ancora serpeggiare rimane l'Apposta, che da questo mese dovrebbe giovare di testi leggibili e caratteri meno offensivi. In compenso la morbida Sabrina è fuggita con Padre Abarth, e l'unica consolazione che mi rimane è suonare la sera in alto e in basso per il Lazio intero. Omaggiamo quindi la grandissima band del treruote, nomata Arivo, riprendendo nei titoli delle lettere i suoi più grandi Hit. E zitti.

POSTE ITALIANE

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

Bad Cat

TAKE DEATH

Caro Ape,
visto che sai già chi sono, non rubo il tuo prezioso tempo e vengo subito al sodo. Anche se ti sembrerò un tantino crudo (forse ti ferirò nel profondo, sigh!) dirò quello che penso senza mezzi termini: da due mesi a questa parte l'Apposta fa schifo. Ultimamente, mio caro treruote, hai letteralmente cannato la scelta di alcune lettere. Mi riferisco alla missiva di quell'eunuco che ha scritto dicendo di aver visto Branduardi (e alla quale avete dedicato una, dico **UNA INTERA PAGINA DELL' APPOSTA!** Dico, ma siamo impazziti?), oppure a Max di Roma ("un saluto anale"), e anche al tipo di Conegliano. Nella mia prima lettera ho scritto che l'Apposta non era cambiata in peggio dopo l'abdicazione del Bittanti-Filosofo (nah, si trattò di un viscido colpo di mano, NdR), ma ora mi devo ricredere. Peccato, perché fino a qualche tempo fa non era male. Mah, forse non è colpa tua, Tiz. Tu fai il tuo lavoro, scegliendo le lettere migliori da pubblicare (e quindi posso immaginare le peggiori) (no, non puoi, ti assicuro che non puoi, NdR). Cari lettori, questo è un disperato appello ai lettori: ancora una lettera così e Gippì perde un adepto. Ancora una cosa, Ape: torna a recensire giochi e lascia l'Apposta a zio Eufemio: sei sprecato. Mi avete deluso, ma ho ancora fiducia in voi! Mai passerò a Console mia zia! Hasta la vista.

Leper Messiah

*Per la serie "ah, a proposito, buon anno" Leper Messiah apre il 95 con una di quelle maledette critiche costruttive che bisogna inserire nell'Apposta per forza, perché tonificano, rassodano e...uhm, e basta. Comunque ci sarebbe da stigmatizzare un piccolo equivoco di fondo. Cerco di scegliere le cose migliori da pubblicare, e fin qui niente da dire, ma capitano dei mesi in cui quelle lettere davvero buone latitano più del sangue nella cervice di Random, e per uno strano meccanismo di compensazione, mi trovo gaudioso a immergermi senza bombole nella trash mail (senza offesa per nessuno) In effetti solo un altro paio di riviste in Italia possono contare una posta più antisettoriale e anticlassista della nostra: Totem e il Vernacoliere e francamente il contrasto che ci può essere tra la lettera di uno che può aver capito Chi Siamo, Da Dove Veniamo e Perché Viviamo, e un dodicenne che magari è ancora sotto i nefasti effetti di cose tipo i Power Rangers o le cosiddette riviste per ragazzi (neanche vi dico i nomi), piene di ridondanze retoriche, boutade politicamente stracorrette e stracotte, finte e patinate fino a stomacare, dicevo, questo contrasto mi attira. E se genera reazioni (come la tua, graditissima), allora si può parafrasare Padre Abarth e dichiarare un po' di trash una cosa buona e giusta. Se posso far vedere che c'è gente che si arrangia e si inventa qualcosa, provo a farlo. Mi piacciono, le lettere che si arrangiano. Mi piace anche il trash in generale, anzi, segnalo in questa sede uno splendido libro di Giuseppe Salza sull'argomento, e ricordiamoci che quello di Gheimpirla è un trash decisamente d'elite, non è uno spreco di carta, ha dei presupposti: ci sono delle opinioni, dietro, e si vede pure. Per quanto posso evito accuratamente di chiamare queste pagine "angolo della posta" (che mi sa di contentino, di concessione ai comuni mortali e anche di presa in giro, come in quelle riviste metal inglesi dove al posto di "fuck" si scrive - anche 20 volte in un articolo - "f**k" e simili. Pura idiozia) e di fare il simpatico, se mi rode il chiccherone mi interessa farlo capire... soprattutto, se qualcuno ha bisogno di dire qualcosa cerco di farglielo dire. In effetti la cosa difficile non è tanto rispondere, quanto percepire cosa c'è dietro una lettera: in genere qui "passano" solo quelle sincere per davvero, e molte delle cosiddette "trash" sono assolutamente spontanee, ma se per te è difficile definirlo, per me meno perché anche la calligrafia può dire molto. Occhei sullo spazio che poteva essere eccessivo (ma io raramente riesco a controllare gli impaginati definitivi, il mio fax se li sgagna tutti), però dimmi dove altro potevi trovare la lettera di un pazzoide che strattona i glutei del Branduardy, che tra l'altro presumibilmente si spalmerà per terra dalle risate se riuscirò a fargliela avere. Parlando di argomenti che ci sfiorano il cuore, ti annuncio che il tipo di Conegliano pagherà lo scotto di esistere: stiamo allestendo il necessario per una spedizione punitiva senza violenza, dopotutto l'ufficio postale di Conegliano sembra essere popolato da mangiapane a tradimento che timbrano tre francobolli e quindici no. È incredibile quanti di quei pezzettini di carta riusciamo a riciclare grazie all' anonimo veneto, ti pare giusto spezzargli la prolifica mano così gratuitamente? Possiamo metterci d'accordo col sindacato dei lettori, ma lo stralcio su Conegliano non si farà mai. Poi, voglio dire, basta un cinquantamila e io lo sego senza problemi.*

Bubsy and ?

L'APPOSTA
GAME POWER
VIA AOSTA 2
20155 MILANO

Bad Cat Fatal Furu

Dario Lunardelli

by Dario

L'APPOSTA DI GAME POWER
VIA Aosta 2
20155 MILANO
PIANETA TERRA

VEGA

STREET FIGHTER SUPER II

Michele Comelli

Matteo Cantoreggi

NOTATE L'ESPRESSIONE ALLA SONIC

L'APPOSTA DI
GAME POWER
VIA AOSTA 2
20155 MILANO

Bad Cat Forever

"DOCTOR LEE '94" PINO DANIELE II

SUPER APECAR OSSIGENATO

Anghelos '98

CAPISCIMI FILIPPO Modena, 7/9/1994

Illustrissimo esponente della categoria dei mezzi di locomozione con motore a scoppio, sto scrivendo questa lettera per fare qualche considerazione sulla rivista. Quando ho aperto il numero di settembre mi è venuto da gridare: EVVIVA!!!!!!!! Game Power ha rinnovato la veste grafica!!!! Ma come sarà? Poi ho visto che non era male. Adesso vengono le considerazioni:

1) I caratteri delle recensioni sono belli e leggibili, ma c'è più spazio tra una riga e l'altra rispetto a prima (ottimo trucchetto per diminuire il contenuto).

2) ELIMINATE QUEI MALEDETTISSIMI CARATTERI AZZURRI SU SFONDO ROSSO NELL' APPOSTA, FANNO VENIRE IL MAL DI TESTA!!!

3) Rimettete le introduzioni.

4) Ma a cosa servono i fondini? L'unica pagina bianca rimasta è quella degli annunci, infatti è quella che si legge meglio.

5) Indicate il numero di livelli nei games recensiti.

E ora due domandine:

1) Preferisci *Simcity* o *Mortal Kombat 2*, anche se sono generi molto diversi?

2) Preferisci Stanlio e Ollio o Emilio Fede? Questa è più facile, i due generi si assomigliano tantissimo...

3) Game Power si tiene in contatto con una rivista concorrente? Chiedo questo perché avete rinnovato la veste grafica nello stesso mese, nel giro di due mesi su entrambe le riviste sono comparse le domandine veloci veloci e si è accennato al saluto romano di Mario... Troppe coincidenze, non è che collaborate?

Ho finito. Ah, volevo solo aggiungere che non c'è bisogno di metterti i collant sul muso per sembrare un terrorista, dato che lo sembri comunque...

Michel Iotti-Modena

P.S.: Si dice aruspice, non aruspico!!! (è vero! Ma non ho i soldi per comprarmi un word processor con lo spell checker. In più il vecchio Zingarelli è pieno di ragni, è dal liceo che non lo tocco, NdR)

Che carino il Michelino, oltre a questa lettera qui ha avuto l'ardire di inviare al mio recapito un bel dischetto che una volta caricato crea una deliziosa directory chiamata "beota" sul mio hard disk che già è un Emmenthal per conto suo. E bravo, e bravo, l'intraprendenza sarà premiata: non solo la pubblicazione quindi, ma anche le risposte. Ma realizzo or ora, alle 26.54 del 32 Lovembre, che nella tua lettera ci sono buoni punti ma poche domande a cui rispondere. E invece di fartene colpa, lo prendo come un regalo di Natale.

L'APPOSTA

TIPPETTAPPE

Caro Ape, ti scrivo questa ennesima volta per rispondere al Conegliano's Boy. Sul n.33 (gran numero) il Bestia sollevava una questione sull'inutilità di querela da parte di Capcom nei confronti di Data East. Io dò ragione al Superunknown, ma vorrei esprimere anch'io un parere. Se la Capcom dovesse querelare qualcuno, dovrebbe sporgere denuncia a praticamente tutte le software house, dato che quasi tutte hanno il loro bel beat'em up! Non solo la SNK ha copiato lo stile del mito *SFII*, ma ha prelevato tutti i programmatori! Ma bisogna pensare anche un'altra cosa, ovvero che ormai i picchiaduro sono un genere a sé stante. Prendete, ad esempio, il genere platform: differiscono l'uno dall'altro per piccoli particolari (il personaggio uccide i nemici con delle caccole? Chissenefrega!), ma David Crane non ha denunciato nessuno perché copiava il suo genere. L'unico caso è stato registrato per la troppa somiglianza di "The Great Giana Sister" con la saga di Mario (mica vero: ci sono stati risvolti legali per un chilo di faccende analoghe, tipo *R-Type/Katakis*, *Wonder Boy/The Equalizer*, *Uridium/Psycastria*, *Gauntlet/Ranarama*, *Storm*, *Dandy*, *Alien Syndrome* e altri diecimila cloni... scusate, ma la cultura uno se la fa apposta per sfoggiarla, NdR). Dopo questa sfuriata chiedo al Conegliano's Man di rifarsi vivo, perché sembra davvero "apposto". Ok? Tanti luridi saluti a voi mitici GPomani,

Riccardo "Ottavio" Nieddu

P.S.: lode a Kurt 4EVER! (He sleeps with angels, ndNeil Young)

Corrado Teresa

RED FURY

SENTI CHE GIANNA

Ciao tre ruote, chi ti scrive è Fabio, ha un Nes, un Super Nes, 14 anni e tanta voglia di essere pubblicato. E ora basta con la terza persona! Voglio dire la mia sulle affermazioni fatte da Lc-Znrd, se posso. Dunque caro Lc, penso proprio che tu abbia toppato, e parecchio. Mr. Fox non diceva certo che la volgarità che riempie fino al midollo le pubblicità Sega sia responsabilità dei programmatori. Credo che la Sega insista su questo tipo di spot perché è più adatto ad attirare l'attenzione degli Yankees (preciso, NdR). Sega ha capito che i soldi degli imbecilli valgono quanto quelli degli altri, e cerca quindi di convincere gli imbecilli a comprare le sue console, sapendo che convincere uno con le palle a tirare fuori la grana è più difficile. Tutto ciò per fortuna accade solo negli Stati Uniti, secondo me un popolo di imbecilli tipo. Inoltre, Lc, tu sbagli quando dici che Sega è brava nel campo dei CD, è chiaro che se lancia 20 titoli ci saranno i *Sonic CD* e i *Silpheed*, ma la massa è *Sewer Shark* e *Black Hole Assault*. Semmai è giusto dire che la Sega è meritatamente leader del settore dei coin-op: cos'è *Ridge Racer*, mi sono chiesto, dopo aver sbavato per tre ere geologiche sul coin op di *Daytona*, "CHI è la Namco?", ho pensato quando ho raccolto la mascella spezzatasi alla vista di *Virtua Fighter*... Poi, riguardo la falsa partenza di Trip e Sam (Hawkins e Tramiel, rispettivamente boss di 3DO company e Atari) penso che ancora nulla sia compromesso, aspetterei *Fifa Soccer* e *Theme Park*, ma soprattutto *Orion Off-Road* prima di dare il 3DO per morto, e penso che la triade *Alien vs. Predator/Doom/Legion of the Undead* potrebbe far vendere parecchi Jaguar all'Atari se, e dico SE, questi giochi usciranno prima del 2000, ovviamente. Tanti complimenti a tutti e un'ultima cosa: cos'è un jumper? (un piccolo cappuccio di plastica che serve a collegare in modo sicuro due punti di contatto, ma a cosa state pensando, porcelloidi? NdR)

Fabio Foder, C.Mare del Golfo [TP]

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

TAUTOLOGGGICO

Maledetto, il nefasto uomo di cui state per sorbettarvi le esternazioni letterarie ha appena distrutto una notte di meritato sonno del giusto. La sua lettera era piena di foglíettini separati dai bordi taglientissimi tipo machete, che aprendo la busta sono regolarmente stati seminati in varie zone ignote del lettone in cui mi appresto ad apparecchiarmi, per redigere l'Apposta. Ciò implica al meglio un risveglio con la barba già fatta, e al peggio una voce meno greve del solito, ma ormai è fatta, tanto vale lasciare la tastiera, al nefasto, anche perché almeno un argomento interesserà particolarmente il Leper Messiah di cui prima. Un argomento con troppo balsamo, ma almeno a Natale ci si lava.

-Campo Base dell'impero-
Soldier: Generale Leo! Il nostro esercito è stato sconfitto alle porte del castello, da un solo uomo.
General Leo: Uno solo? Probabilmente è stato l'uomo di Conegliano.
Soldier 2: Generale Leo! È arrivata una lettera dall'Impero!
General Leo: Presto fammi vedere. Oh No! Devo tornare al Quartier Generale!
Kefka: Ah! Ah! Ah! Povero idiota!
General Leo: non combinare casini Kefka, mentre sono via!
Kefka: Soldato, è pronto il veleno?
Soldier: Ma il Generale Leo ha detto...
Kefka: Il Generale Leo è un po' scemo. Presto, portami il veleno, inquinerò il fiume fino al castello.

Nel frattempo Random, che doveva essere a Narshe con gli altri membri della resistenza, e il suo amico ninja Trust avevano trovato nella tenda del Generale Leo, rispettivamente: Random, pergamena con su scritte le 10 cose per migliorare GP. Trust, identikit dell'uomo di Conegliano. E, nascosti dietro un muro, avevano sentito tutto...

Caro Apecar, ti ho scritto questa lettera perché non l' avevo mai fatto e allora ho dovuto rimediare. Hai visto il nuovo video di Branduardy, bellissimo, lui guarda quattro pezzenti che giocano a pallacanestro e poi entra in campo con tutta la sua classe facendo delle schiacciate da paura. È un grande. Apecar, mi stupisce che tu non ci abbia ancora pensato, la classifica delle 10 canzoni più belle di "lui", cerca di rimediare. Nel prossimo numero potresti regalarci una sua cassetta così tutti potranno ascoltare le sue meraviglie. Sei un grande anche tu Apecar, continua così (si, sono un grand'uomo anche io, ma un grande uomo triste: Angelo ha chiamato l'altro giorno e ha trovato la segreteria nel cui messaggio distruggo leggermente "Domenica e Lunedì", non ha gradito, ha detto che sono scemo. L'ha detto anche Alkross, ma da Angelo fa più male, NdR). Un saluto a tutti, seguono i consigli trovati nella tenda del Generale:

1) Creare una software house che si occupi esclusivamente di tradurre i giochi di ruolo giapponesi o americani in lingua italiana.
2) Rubrica GDR, Rubrica OAV.
3) Allargare il Game Over a 4 pagine e renderlo interattivo (SI, DAI, ENTRA CON NOI IN REDAZIONE! 144-6-DECOCCIO, 22 ore al giorno le altre due siamo al cesso, NdR)
4) Far ritornare il fondale dell'Apposta bianco (FATTO! O quasi, NdRandom)
5) Far ritornare le notizie flash laterali nelle news (poi direbbero che copiamo, le abbiamo messe in orizzontale così pariamo le ciaps, NdR)
6) Riunire i giochi valutati meno di 80 in un Game Flash (poi sulle pagine bianche ci fai i disegnini, NdR)
7) Abolire le mappe dei giochi negli help eccetto quelle degli GdR (ok, fatto: togliete quella mappa di Tetris, NdR)
8) Allegare alla rivista compact disc o videocassette.

Zzzzz....uh, cos'era? Che è stato? Babbo Natale con la slitta? Pelo di renna...ah, no, crine del Branduardi. Chi suona le campane è un uomo morto: fateme dormì. 'Notte.

CYBERCACIOTTA

Non se ne può più. Niente di personale, ma le cose sono due: o si rade tutti insieme al suolo Conegliano Veneto, o vado io da solo e faccio qualcosa. Non che le lettere del Coglionese siano male, anzi, ma dato che è così arguto e intelligente finisce sempre per togliere spazio a tutti, confermi Apecar? Insomma, il messaggio è chiaro.

F. Molaro, Naples.

Ma che c'era dentro al torrone? Ma che miscugli avete ingerito? Tre lettere potentissime in rapida sequenza, questa annata dell'Apposta comincia benizzimo, lettori galvanizzati e attivi, con opinioni chiare e decise, ma pronti alla discussione. Cuori gonfi e impeti di critica, penne affilate e ,soprattutto, non so se avete notato, neanche una lettera da Conegliano. Ne sono arrivate una vendemmia come sempre, ma stavolta il genio è stato indulgente con lo spumantone e ha prodotto sbrodolate che peseranno tanto sulla sua immensa fama. Ma i primi tentativi di costituzione di club pro-Conegliano's man cominciano a intasare la cassetta dell'Apposta e poi, per tranquillizzare Riccardo Nieddu, come potremmo mai giocarcelo a scopone scientifico? Quello di Conegliano è l'unico lettore a cui GP abbia mai spedito un panettone, ma per spiegare questo insano gesto basta considerare che un genio ha sempre delle fonti di ispirazione molto floride, e facendo due calcoli si evince a bomba che a Conegliano le ragazze devono essere belle e, uhm, amichevoli. Noi apprezziamo molto i tentativi di socializzazione e di espansione del tessuto comunicativo, e quindi capite bene come il Veneto sia argomento costante nelle nostre riunioni in redazione. Non ci interessa il grande Genio, ma le sue leggiadre muse. Però se dico così magari si offende e non scrive più, ecco, non ce n'è già più traccia, oddio, fosse morto... è un'eventualità, e in tal caso la domanda emerge brusca: ma che c'era, che c'era dentro al panettone?

LA GRANDE TRUFFA

Io sto bene, ma è un eufemismo. Troppa tecnologia, troppi monitor, poco contatto fisico. Sto cercando di organizzare il Primo Raduno Ufficiale dei lettori di Gheimpuzza, ma per farlo mi servono adesioni e collaborazioni. Il contatto fisico, people, è una cosa sana. Per l'appunto, e prendendo spunto dal caro Edoardo Vetere, vi lascio a ricordare quanto era bello mettere sul piatto gli LP nuovi, scintillanti, profumati, appoggiare la puntina e vedere cosa germogliava dai solchi del vinile. Con la scusa della comodità del lettore CD abbiamo guadagnato nell'ordine: un costo al pubblico del prodotto assolutamente spropositato, una riproduzione audio piuttosto freddina, una mercificazione maggiore di quel veicolo culturale che dovrebbe essere la musica, e il CD32 (Perfettamente d'accordo con te. NdScarlet). Fate un po' voi i calcoli e vediamo se ci è convenuto. Per tutti quelli che volessero aderire al progetto (ancora in fase embrionale) di unità Grammofono - Rom, o tutti quelli che all'alba del 95 ancora passano i propri CD Rom su cassetta per non dissipare il fascino dell'analogico, l'indirizzo è sempre lo stesso. Per i tecno-freak digitali a getto d'inchiostro, invece anche. Però, ho l'ardire di pretendere lettere su dischetto, basta che non facciate come il caro Acqua, che la lettera l'ha scritta sul floppy, proprio fisicamente sull'etichetta dello stesso. Geniali, questi lettori, geniali. Una richiesta comunque per tutti, cercate di rendere le vostre esternazioni su plico più comprensibili scrivendo in stampatello o - ancora meglio - a macchina. In realtà questa richiesta cela un deprimente tentativo di occultare l'accidia e l'ignavia del treruote, che ha appena rimediato uno scanner in grado di estrapolare il testo da qualsiasi fonte, evitando a monte il lavoraccio di trascrittura delle missive, solo che il testo deve essere in stampatello altrimenti lo scanner non ci capisce una mazza e io sono daccapo. Suppongo che adesso che ve l'ho detto, oltre alle ire reprimende del solito Giorgino Torquemada devo aspettarmi una vagonata di lettere scritte in corsivo, cuneiforme e geroglifici, anche da quello di Conegliano che finora ha usato una chiarissima calligrafia Postscript Truetype. Sono un fesso. Comunque vada, Viva la vinyl!

Apecar

SWEET DOLCE ACIROTER D'AMMORE

Ullapeppa, che ignoranza manifesta et incrostata. Madonnina che incultura, quanta rozzezza di modi e di maniere, che panoplia amara di fallaci strutture, che risibile spiegazzamento di scibile e quali angusti confini di spirito. L'Aciroter, cari i miei dissidenti del Basilare, è niente meno che una sostanza arcana e magica, in grado di far invaghire pazzamente qualsiasi puella o puero che ne assimili gli effluvi. L'Aciroter è cosa rara da beccare in Natura, e lo si usa sintetizzare con procedimenti alchemici quantomai instabili, solo in mani esperte. L'errore più comune, e a cui si pone rimedio solo con la pratica, è l'aggiungere gli ingredienti al contrario, atto che sovverte la delicata reazione, col risultato che l'Aciroter diventa banale Retorica, e gli effetti che sortisce son vieppiù deleteri. Adesso però devo agevolare l'entrata in scena di Uplift Cerotto e Pippa Sabotaggio, autori di una lettera di quesiti e considerazioni su Super Street Fighter che in qualche modo si collega a questa lunga introduzione, ma adesso devo dire mi sfugge esattamente come, pazienza.

1) Siamo in possesso di *Super Street Fighter II* (MD) versione giapponese (migliore) e italiana (peggiore). Quando provo l'hurricane kick di Ryu in aria/durante il salto, il personaggio esegue facendo una parabola verso il basso e non in progressione orizzontale come nella versione *Street Fighter II PLUS champion edition* versione giapponese. La mossa risulta comunque imperfetta e inaffidabile (il colpo a volte è eseguito facendo una parabola in avanti e altre fermo in aria, *senza intervenire sui tasti direzionali*) e ha un'utilità marginale (tra l'altro ha un rischio di esecuzione danni/avversario non conveniente), soprattutto se paragonata a quella in progressione (molto utile). È un difetto del programma o delle mie due cartucce?
2) Tra le due versioni (jap) che ho citato *SSFII* è più ampio (opzioni, personaggi) ma *SFII Plus CE* è migliore nel gioco base in molti sensi (velocità, grafica, fondali, giocabilità), tra l'altro mi sembra che i punti di contatto per gli attacchi, parati e no, tra i personaggi siano in alcuni casi più chiari.
4) TRADUZIONE DELLA MORALIS
Tra una versione "italiana" e una giapponese, si sceglie la seconda. Tra *SSFII* (che rimane un gioco complessivamente ottimo) e *SFII CE* non è un tordo chi si tiene il secondo.
DULCIS IN FUNDO
Siete dei draghi ma ultimamente fioccano Power Game (*SSFII* è meritato, chiaramente) con troppa enfasi o per lo meno acritici.
QUESTE SONO COSE DA DIRE
Perché non mettete la durata di potenziale in divertimento in GG/MM/AA tra i parametri di valutazione (vedi rivista "K"): è utilissimo, alcune volte lo fate ma in modo disomogeneo (uhm, l'idea è buona, ma dato che la sorte ria ha voluto che da Gennaio K non sia più curata da noi di GP, applicarla adesso parrebbe brutto nei confronti dei simpaticoni della Rizzoli, NdR).

Uplift Cerotto & Pippa Sabotaggio

CICCIOBELLO TRAPASSO'

Ciao Tiziano, o posso chiamarti Mr. Toniutti? Scusa se mi rispondo da sola scegliendo di chiamarti Tiziano, oh no no, adesso che ci penso preferisco chiamarti Apecar. Io adoro quelle specie di macchinine a tre ruote anche se odio le api e non ho molta simpatia per le automobili, ma devo dire che la nuova 500 e la 126 sono davvero forti. Ma non è per questo che una quattordicenne ti scrive, infatti oltre a dirti che di GP tu sei il migliore in ogni senso (Uau, se continua così rischio di abituarmi all'idea, NdR) e che GP supera in tutti i modi le altre riviste di questo settore, volevo chiederti di dirmi qualcosa sulla Realtà Virtuale, sai, sono rimasta affascinata dal film "il Tagliaerbe" e mi piacerebbe molto provare un gioco virtuale. Toglimi una curiosità, preferisci la foltezza dei capelli di Brandy, il bell'uomo Chris Cornell o la "marmellata di perle"? Gulp, "Versus" è finito (e "Vitalogy" è appena iniziato, NdR), è ora di salutarti e di salutare anche Dupont. Ciao. Oh, scusa scusa, quasi mi dimenticavo, ricordati di scrivere il tuo numero di telefono nella risposta!
P.S.: Quando è il tuo compleanno? (29 Gennaio: voglio la torta, NdR)
P.P.S.: Ma vivi da solo? Non hai mica paura? (ma no, c'ho l'orsacchiotto, NdR)

Federica Berti, Vicenza

Puoi aspettare la console portatile della Nintendo, dedicata alla RV da casa, per capirci di più, anche perché proprio in questo numero ne pubblichiamo un'ampia presentazione (anche se con la Realtà Virtuale a poco a che fare, NdR). In realtà, la Realtà Virtuale, a costi di massa si riduce attualmente a generare ambienti molto semplici con cui si può interagire in maniera MOLTO limitata: niente Tagliaerbe quindi, al massimo un tagliaunghie arrugginito. Ma qui a GP siamo molto avanti con la storia: vuoi degli esempi di vera Realtà Virtuale? Facile. Basta infilare il casco sul cranio, dare due colpi di manovella e improvvisamente Giorgio Baratto diventa il caporedattore dei sogni di tutti i giornalisti, Dupont acquista il nasino francese che gli competerebbe da contratto, Console Mattia vende seicentomila copie, Conegliano scompare dalle mappe/cartine/atlanti di tutto il mondo, Scarlet si tinge la cresta e tutti quanti hanno in mano un Game Boy a colori.

NAIA DI ME

Anafestico Apecar, chi ti scrive è un tuo concittadino di 20 anni che sta facendo "i botti" (per chi non sapesse che significa, intendo la naja) e che nonostante i "doveri" militari riesce a trovare un po' di tempo per il suo hobby preferito, i videogame. Senza perdermi in complimenti ti dico soltanto che sei er mejo e passo subito al sodo. Sono stato un amante del passatempo videoludico sin dall'infanzia e nonostante possieda un GB e uno Snes USA i miei titoli preferiti sono quelli conosciuti da bambino (i vari *Donkey Kong*, *Pitfall*, *Popeye*, *Q*Bert* e via dicendo) (tranne *Pitfall* sono TUTTI disponibili per GB e sono pure carini, NdR), e quindi volevo chiedere dove posso trovare console quali Atari VCS 2600, Mattel Intellivision, CBS Colecovision e i mitici titoli prima citati, usati. Spero che tu mi risponda dato il mio forte interesse per la preistoria videoludica. Esequie,

Alessandro

Un giorno vi racconterò dei miei 25 giorni di Ospedale militare necessari a farmi riformare dal servizio alla Patria. Poi alla fine ce l'ho fatta. Tempo addietro facevamo pure a scambio di cartucce per Atari e Intellivision tra camerati in grembiulino (io avevo solo le console, per le cartucce sono sempre andato a scrocco, come adesso), e mi pare inutile aggiungere che tutte quelle cartucce sono state arraffate dalla mestrina premurosa, temendo che sparassimo a degli alieni tutto il pomeriggio invece di applicarci sui pensierini. Non ho mai saputo se quei giochi (carissimi!) siano stati restituiti ai genitori o a chi ne faceva le veci, e quindi, se proprio cerchi disperatamente quei titoli, puoi provare a casa della mia vecchia maestra, sarà rimasta l'unica insieme ad Albini ad averne delle copie (le console le abbiamo ancora ma il valore affettivo è altissimo e poi la cantina è una cava di pantegane radioattive). Ma avrà perso il suo fascino nelle pieghe degli anni, e oggi sarà una di quelle che scrivono a "Repubblica" lamentandosi dei propri figli rincoglioniti dai videogiochi. Mi sembra una punizione equa, mi sembra.

BOTTA E RISPOSTA blues

Apecar fa a modo suo e relega le infami domande in un ghetto tutto loro. Questo però non gli fa passare il blues del dover rispondere. Per tirarsi su, parla in terza persona nelle intro rotonde.

Quando uscirà Dalkstalkers per Snes?

[Tanta gente, ma tanta]

Ma davvero volete Dalkstalkers per Snes? Oddio, la conversione sarebbe pure prevista (probabilmente uscirà verso settembre), ma il gioco è una farloccata tremenda, la cosa più brutta della Capcom dai tempi di Trojan. Affari vostri.

Com'è Afterburner II su MegaDrive? Rispetto alla versione da bar? Che voto gli mettereste?

Luca, Foggia

Bof, come giochino in sé Afterburner II non è troppo nefido, però dimentica il titolo che porta. La conversione non è eccelsa, ma il MD non può tanto. Il MD32 invece sì: è in programma una versione a 32 bit del classico hit Sega e stavolta pare che sarà proprio identico al coin op. Al vecchio Afterburner potrei dare, uhm, 77%. Anzi, no, 76.

Il MD32 uscirà ufficialmente dalla Giochi Preziosi? Virtua Fighter per MD32 raggiungerà lo splendore della sala giochi? Samurai Spirits per SNES sarà censurato?

Carlo Alberto Pagliani

Almeno per un primo periodo il MD32 sarà importato parallelamente, ma al massimo dopo qualche mese dovrebbe uscire la versione ufficiale. Per "splendore della sala giochi" qui in reda generalmente si intende la cassiera che attacca il turno alle 5, ma d'altra parte Virtua Fighter è previsto esclusivamente per Saturn, e la conversione non sembra eccezionale, forse a causa della fretta. Samurai Spirits/Shodown non sarà censurato, ma il sangue cambierà colore, almeno nella versione americana.

La Sega aveva detto che aspettava di far uscire il Saturn per non lanciarlo a un prezzo molto elevato, e adesso lo lanciano a quasi un milione di lire. Come mai questo cambiamento?

Nowhere Man, Don't care land.

In senso assoluto, un milione di lire non è un prezzo alto da pagare per portarsi nello zaino la tecnologia del Saturn. Un PC compatibile in grado di fare più o meno le stesse cose (ma con meno flessibilità e disinvoltura) costa circa sette volte tanto, e non dispone del catalogo ludico che la Sega vuole affiancare al mostriciattolo avorio. Quelli della sega probabilmente intendevano questo, con "prezzo abbordabile" e se davvero il Saturn costerà solo un milione, da quello che abbiamo visto sarà interessante vedere le scintille che farà con la piattaforma Sony.

Il Lynx è morto?

Daniele

Ecco cos'è quel tanfo quando apro la porta, porca miseria. Sorry, sto male, pietà.

Mi consigli un buon gioco di ruolo per Snes? Mi dici cosa fa Red Fury stasera?

El Cucador de Siviglia

Lei stasera aiuta Sabrina a spellare e spinare il pesce lesso che il dottore mi ha gentilmente imposto. Tu stasera vedi di scegliere tra i buoni Zelda, Secret of Mana, Ultima VI (grande GdR, un po' scarso graficamente), Dungeon Master o il vecchio Drahkken. Per domani, poi si vede.

Perché non fate le recensioni del Nintendo 8 bit?

Davide Corda, 8 anni

A noi il Nintendo 8 bit sta particolarmente simpatico. In effetti se ci si potessero sentire i CD audio sarebbe perfetto, proprio come lo sarebbe il CD32 se ci si potesse giocare. Purtroppo per il tuo NES escono davvero pochi giochi, roba tipo uno ogni tre mesi, quindi puoi capire come la mancanza di recensioni non dipenda da noi. Sorry.

Esistono cloni di Rampage (George, Lizzie e Ralph, ricordate?) per Snes?

Barracuda M.

Eccome no, c'è King of the Monsters, conversione di un discreto titolo per Neo Geo, sufficientemente giocabile. Se poi ti piace il silicone puoi andarti a cercare la versione giapponese di Godzilla (Bandai, mi sembra), uno dei giochi più imbecilli e mal fatti che la storia annoveri tra le sue pieghe oscure, peccato non averlo recensito (11%).

Secondo voi il Mega Drive 32 riuscirà a eguagliare o a superare sia come grafica che come sonoro macchine come Jaguar e 3DO? Cordiali saluti,

Davide, Salvo e Tony

No.

Il MD32 si potrà installare sul MD normale o devo avere il MD2? E poi, una domanda molto imbarazzante: Apecar è bisex?

G.g.

Tutto si installa su tutto, non so se mi spiego.

Pag.25

UN'INDISCREZIONE
SAPEVATE CHE...
... La Sunsoft ha pronto un picchiaduro con Batman come protagonista?

NOVITÀ DA...
CORE DESIGN e MD32
Tutti i particolari sui nuovi progetti della famosa software house
Pag.19

SOMMARIO

LA PLAYSTATION DISPONIBILE

DECOLLA ANCHE LA SONY

Se il vostro rivenditore abituale è uno di quelli in gamba, vi sarete già sentiti offrire, con discrezione, una nuova macchina. Ma com'è veramente la PlayStation? Noi lo sappiamo, e se volete saperlo pure voi, non dovete fare altro che comprarla... Oppure leggere qui sotto, che è più economico!

L'ANTEFATTO
Lo scorso mese di ottobre, a Londra, mi sono recato presso la Namco per un'intervista con Kevin Yanagihara, manager della casa che ha creato *Ridge Racer* e tanti altri capolavori in versione coin-op e per le vostre amate console. Dopo una decina di minuti di chiacchiere, Mr. Yanagihara mi ha mostrato, in anteprima assoluta, un bel po' di software della Namco per il nuovo sistema da gioco della Sony. Dopo la mezz'ora necessaria per rianimarmi, ho tratto le mie conclusioni: la PlayStation è una macchina incredibile e la Namco fornirà dei giochi splendidi per lanciarla.

I FATTI
Esattamente tre settimane prima della fine del 1994, la PlayStation è stata ufficialmente messa sul mercato in Giappone e ha avuto un'eccellente accoglienza da parte del pubblico. Decine di migliaia di sistemi sono stati venduti il giorno stesso del lancio e il merito, oltre che alla Sony, che ha prodotto un'ottima macchina, va a quelle software house che hanno sviluppato tempestivamente ottimi giochi da commercializzare insieme alla console. Ripensandoci, anche in questo caso il merito è della Sony, che ha saputo assicurarsi un esteso supporto da parte degli sviluppatori esterni per affiancare a cotanto hardware un'adeguata fornitura di giochi che lo sfruttassero. Per intenderci, la Sony non dovrà contare su *Putt-Putt*, *Stellar Seven* e *Crescent Galaxy* per vendere le PlayStation, ma su *Ridge Racer*, *Tekken* e *Cybersled*. La differenza c'è, e si vede...
Nell'ambiente dei videogiochi, inizialmente, c'era una certa sfiducia nei confronti dei signori del walkman: "...sanno fare stereo e televisori: anche con tutti i soldi del mondo non potranno sfondare con una nuova macchina perché non hanno esperienza e conoscenze, non è il loro campo". Sarà, ma se senza conoscenze e senza esperienze sono riusciti a sfornare una macchina che riesce a far girare una conversione di *Ridge Racer* che, tranne per pochi, insignificanti particolari, È IL COIN-OP: la PlayStation è una delle console che farà sognare a lungo i giocatori. Sony ha portato avanti l'affare in maniera ineccepibile progettando e realizzando un sistema potentissimo ed estremamente "amichevole" per i programmatori (in tutta l'industria del software non c'è un solo programmatore che non ritenga che la PS-X sia una delle console più semplici su cui lavorare) e in più assicurandosi un adeguato numero di titoli per la sua creaturina. Forse non sapete che la Namco non commercializzerà direttamente i suoi titoli (al momento quelli in fase di sviluppo sono ben 20) ma li venderà direttamente alla Sony, che provvederà a metterli sugli scaffali dei rivenditori. Questo vuole dire due cose: 1) che alla Sony hanno compreso perfettamente l'importanza di disporre di ottimi giochi fin dal lancio della macchina; 2) che i titoli della Namco - e anche di altre case, voglio sperare! - sono talmente buoni da essere stati acquistati "a scatola chiusa" dalla Sony quando erano ancora in fase di sviluppo.
In pratica, ragazzi, tutto questo significa che la PS-X è una signora macchina e quando voi leggerete questo articolo potrete già giocarci. Noi lo staremo facendo di sicuro, insieme al Saturn, altra Console con la C maiuscola, ma non dimentichiamo per questo i 16 bit che ci hanno dato tanti anni di divertimento: *Earthworm Jim* (che uscirà prima della fine del 1995 per i sistemi a 32 bit), *Dino Dini's Soccer*, *Sonic & Knuckles* e *Donkey Kong Country* sono giochi da non lasciarsi assolutamente sfuggire, anche se state conservando i soldini per la macchina che vi garantirà il salto di categoria. Il 1995 segna l'ingresso nel "futuro" dei videogiochi, benvenuti nel futuro! Chi ha voglia di tornare indietro?

NEWS

NEWS

DA GRANDE FARÒ...

...il manager per una software house. La risposta arriva non da imberbi teenager, ma dagli studenti in materie economiche di importanti scuole e università giapponesi. Tra le dieci società per le quali questi futuri laureati vorrebbero lavorare, ben cinque sono case di software: al primo posto c'è la Namco, seguita da Nihon Tourist (agenzia di viaggi), Banca del Giappone, Tokyo Kanko (viaggi), NTT Data, NTT Software, Sega, Sony, Nintendo e Konami. E pensare che c'è ancora chi crede che i videogiochi siano solo un passatempo destinato a sparire nel breve volgere di qualche primavera... Non vi preoccupate, dicevano così anche del rock and roll e lo stiamo ballando ancora oggi. Videogames are here to stay!

Notizie dal MONDO

LE PRIME IMMAGINI

ARRIVA KILLER ISTINCT, SSFII TREMA!

Ma no, alla Capcom sono oramai vaccinati a tutti i tipi di sfida... Sì, ma *Killer Istinct*?!

Ecco le prime immagini di *Killer Istinct*, il picchiaduro della Rare che farà sognare i fanatici del genere su Ultra 64. C'è poco da dire: undici lottatori, una caterva di mosse e una grafica talmente avanzata da fare impallidire tutto quello che c'era prima e buona parte di quello che verrà dopo. I personaggi di cui posso darvi qualche indicazione sono 10: Spinal, uno scheletro armato di spada, scudo, bandana e gel nei capelli (?), Fulgore è un cavaliere corazzato fortissimo in difesa, Meltdown si trasforma in fuoco e può diventare trasparente, Thunder è un indiano tosto e incacchiato, TJ Combo è un tipo tutto muscoli e niente cervello, Riptor è un incrocio tra un T-Rex e Mike Tyson e attacca con artigli, coda chiodata e zanne, Jago è un vero esperto di arti marziali, Orchid è una splendida pulzella che maneggia due spade luminose e Glacius, l'ultimo tizio di cui posso dirvi qualcosa, è un clone del "mutevole" T-1000 del film "Terminator". Forse alla Capcom possono davvero cominciare a preoccuparsi...

PER MEGA DRIVE E MEGA CD

UNA CATERVA DI TRADUZIONI

Arrivano le versioni "inglesizzate" di alcuni giochi pubblicati recentemente in Giappone

La lista dei titoli che hanno beneficiato della traduzione del testo e di qualche cambiamento estetico comincia con *Popful Mail - Magical Fantasy Adventure*, gioco della Falcom (autrice della splendida saga di *Y's*) per Mega CD. Il gioco vi farà vivere le peripezie di Mail, una cacciatrice di taglie non troppo abile (non per essere maschilisti, ma è un vero strazio), di Tatt e Gaw, suoi compagni di avventura. *PMMFA*, che rispetto alla versione nipponica beneficia di sonoro e testo completamente in inglese e di un vernissage grafico che ha migliorato il già gradevole aspetto estetico, è un'avventura alla *Wonder Boy V*, ossia tantissima azione piattaformosa e di combattimento ed enigmi da risolvere. Se vi stufate di usare il cervello quando giocate non dovete preoccuparvi: al giocatore è richiesto di sapersi destreggiare tra mostri e trabocchetti a colpi di spada, il resto è solo contorno.

Al numero due troviamo *Keyo Flying Squadron*, uno sparatutto simile come ambientazione e caratterizzazione grafica a quel *Parodius* che occupa un posto di riguardo nel cuore di molti di voi. Ai vostri comandi risponde la bella Rami, una pulzella che cavalca Spot, un draghetto sputafuoco che quando decide di sparare una smart-bomb o un altro tipo di colpo speciale fa sul serio: piccoli draghetti, attacchi kamikaze, fiamme roventi e altro ancora direttamente dalla fiera del barbecue! Aiutate Rami a ritrovare la chiave magica che protegge il Giappone, rubata da un ignoto brigante, prima che sia troppo tardi (sì ma troppo tardi per che cosa? NdR - Sinceramente non lo so, ma si dice sempre così... NdPaddy). La musica è di ottimo livello, così come le schermate animate inserite sul supporto ottico (leggi CD). E già, perché questo gioco è unicamente per Mega CD!

Keio Flying Squadron

Il ragno dagli occhi a croce, una specie rara che vive solo in alcuni videogiochi.

Parlate con gli abitanti delle varie locazioni per avere del cioccolato e altro.

BUONE NOTIZIE PER I POSSESSORI DI MEGA CD

SPECIALE ROCKET SCIENCE

Il nome vi sarà nuovo, ma i loro giochi lo sono ancora di più!

Dopo circa un anno e mezzo impiegato a rifinire i loro primi due prodotti per Mega CD, alla Rocket Science, società statunitense che ha puntato tutto o quasi sulla tecnologia digitale, sono finalmente pronti per lanciare *Loadstar - The Legend Of Tully Bodine* e *Cadillac And Dinosaurs - The Second Cataclysm*.

Il primo titolo, è uno sparatutto nel quale dovrete maneggiare i cannoni di bordo di un veicolo che si sposta sulle rotaie del sistema di trasporto di un remoto pianeta. Oltre a controllare il mirino che compare su schermo, potrete scegliere la direzione da prendere quando incontrerete uno dei numerosi bivi presenti nel gioco. Il gioco sarà pur sempre un "railway" shoot 'em up, ossia uno sparatutto nel quale il movimento del veicolo non è libero, ma si presenta bene!

Sulla falsariga dello stesso game-concept, *Cadillac And Dinosaurs*, da non confondere con il coin-op della Capcom di qualche annetto fa, vi propone un giro assolutamente non turistico in un mondo popolato da pericolosi dinosauri grandi almeno come lo stadio di San Siro e cattivi quanto Policano.

La grafica riprende in maniera decisamente fedele quella del fumetto realizzato da Mark Schultz e si presenta come molto accattivante.

Entrambi i titoli dovrebbero essere disponibili per fine dicembre/inizio gennaio, quindi, se vi interessano, provate a gettare uno sguardo in giro.

Loadstar **è un velocissimo sparatutto in arrivo per il Mega CD.**

NAMCO NEWS

La versione per Sony PlayStation di *Starblade*, il superbo sparatutto della Namco che ha furoreggiato per le sale-giochi di tutto il mondo, sarà disponibile in doppia versione. No, non è vero: la realtà è che il gioco vi permetterà di scegliere tra grafica poligonale "spoglia" o rivestita da un bel texture mapping. Vorrà dire che la seconda opzione avrà qualche poligonuccio in meno? Chi lo sa? E chi sa come andrà Gullit alla Samp?

Starblade: *meglio nudo o vestito?*

NEWS

GLI INGLESI SI DANNO DA FARE

CORE DESIGN A 32 BIT

4+4=8. La matematica non è un'opinione

Alla Core Design stanno lavorando come pazzi. Non vogliono farsi prendere di sorpresa dall'uscita delle nuove macchine e stanno dando veramente tutto per presentare software di qualità e deliziare i possessori delle "wonder machines".
Per MD32 ci sono quattro titoli. Vediamoli insieme.
BC Racers è la versione per l'add-on del Mega Drive del nuovo gioco di corse che dovrebbe uscire entro breve tempo anche per Mega CD. Azione per due giocatori, tanti piloti e percorsi e due diverse visuali per uno dei più divertenti giochi di guida mai realizzati. *Tee Off* è un gioco di golf con grafica poligonale rivestita di tanto sano texture mapping per incrementare il realismo delle immagini che, detto per inciso, sono state create con workstation della Silicon Graphics. Passiamo a *Thunderhawk*. Che dirvi di questa simulazione di volo con grafica poligonale molto veloce, fluida, appassionante e difficile da finire? Niente, vi ho già detto praticamente tutto. *Soul Star 2* è un altro gioco dove alla vostra abilità come pilota di una nave spaziale si dovrà sommare la perizia necessaria per tirare giù gli alieni che vi bersagliano senza sosta. Per *SS2* è stata utilizzata grafica frattale, ossia generata con procedimento matematico (BLEARGH!) ma di grande effetto.
Per Saturn i giochi sono quattro, tanto per non fare differenze: *Tomb Raiders* è un'avventura che si svolge in una piramide egizia: tesori, trappole e qualche nemico di qua e di là. Cosa volevate trovarci in un'antica piramide, il chiosco delle bibite?
Fractal Racer: gioco di corse che definire promettente vuole dire tenersi cauti! Vogliamo tirare in ballo un paragone con *Daytona*? Naah... è ancora prematuro, però ci farò un pensierino, OK?
Swagman è un platform che può ricordare abbastanza da vicino *Clockwork Knight*. Personaggi ultramitici graficamente fabulozi, fondali spettacolosi e giocabilità alla *Chuck Rock*? Mi intrippa, mi intrippa... *Battlecorps 2: Battlehead* è l'ennesimo sparatutto tridimensionale in soggettiva con grafica da far girare la testa. Anche in questo caso i frattali sono responsabili del meraviglioso aspetto esteriore del gioco.
Per ora non sono disponibili altri dettagli riguardo a questi titoli ma state tranquilli: non appena riusciremo a raccogliere qualche altra notizia sarete i primi a saperlo.

Tee Off

Fractal Racer

Swagmn

COIN-OP COME SE PIOVESSE

PRIMIZIE DAL GIAPPONE

Dio mio quanta roba! Dove le prendo le monetine per provarli tutti?

Dragon Ball Z Super Battle 2 - Banpresto

Alla recente Fiera chiamata Amusement Machine Show c'erano talmente tanti nuovi coin-op da non riuscire nemmeno a vederli tutti. Cominciamo dalla Banpresto, che presentava il secondo coin-op dedicato alla serie di *Dragon Ball Z*. Il gioco, tale *Dragon Ball Z Super Battle 2*. È quasi superfluo dire che è un picchiaduro "uno contro uno". Sempre dalla Banpresto arriva anche *Sailor Moon S*, un picchiaduro a scorrimento ispirato alle gesta delle ragazze minigonnate protagoniste dell'omonimo manga.
Attack Of The Zolgear (Namco) è uno sparatutto la cui grafica renderizzata è tale da inibirmi qualunque tentativo di descrizione. Il cabinato ha la bellezza di SEI schermi, opzione, multiplayer ed è l'ideale seguito dell'epocale *Starblade*.
Ancora dalla Namco giungeva *Ace Driver*, già presentatovi il mese scorso, un gioco di F-1 il cui unico difetto sembra essere il fatto che abbia un unico percorso. Per il resto è PERFETTO, credetemi.
La Capcom ha presentato *Powered Gear* (*Street Fighter III*? È dato per disperso), un picchiaduro a scorrimento che ricorda non poco il bell'*Alien Vs Predator* (quello Capcom, non quello Atari). Scegliete il vostro personaggio tra i quattro disponibili e gettatevi nella mischia, anche con un amico!
Puyo Puyo 2 è un prodotto Sega (in collaborazione con la Compile): allineare fagioli vi era piaciuto? Allora inserirete molte monete nella gettoniera di questo gioco. Più avversari, nuove caratteristiche e tutto il divertimento della prima versione in questo atteso seguito.
Dalla Atlus arriva *Power Istinct 2*, seguito del bel picchiaduro di recente convertito anche in versione home per Mega Drive e Super NES. More of the same? Forse no, ma se non lo si prova non lo si può dire con certezza.
Un bellissimo shoot'em up era *Gunbird* della Psikyo: in puro stile *Raiden*, sorvolerete panorami incredibilmente definiti e sparerete a dei boss talmente grandi da farsi vedere a puntate... La Taito presentava invece ben quattro novità per il suo F3 Arcade System, una sorta di "console" a cartucce destinata alle sale-giochi. Processore principale a 32 bit, processore a 16 bit per la gestione del sonoro e costo delle schede software inferiore di ben quattro volte rispetto allo standard JAMMA. Passiamo ai giochi: *Kaiser Knuckle* è un picchiaduro a incontri, *Hat Trick Hero '95* è una fantastica simulazione calcistica, *Bubble Symphony* è la quarta puntata della serie di *Bubble Bobble* (favoloso!) e *Darius Gaiden* è uno sparatutto stracolmo di boss giganti tirati su a omogeneizzati al plasma. Punto comune a tutti i titoli della Taito è una grafica mozzafiato e il sonoro da hit-parade. Non che sia tutta techno, per carità...
Passiamo al materiale per Neo Geo: *Operation Ragnarok* (SNK), sparatutto a scrolling verticale dove il giocatore può scegliere tra tre aerei ciascuno con differenti caratteristiche, *Dunk Dream* (Data East), gioco di basket con schiacciate alla *NBA Jam* che si effettuano smanettando il joystick come si fa con *SFII*, e *Galaxy Fight* (Sunsoft) un bellissimo picchiaduro a incontri osannato dagli addetti ai lavori come un serio pretendente al trono di *Super Street Fighter II*.
Un po' meno entusiasmanti per la folla, c'erano *Double Dragon* e *Go Kaiser*, due picchiaduro a incontri della Technos che si avvalgono dell'hardware del Neo Geo. Molto positivi, ma leggermente inferiori al bellissimo *Galaxy Fighter*. Meritano, comunque, tutta la vostra attenzione e molte delle vostre monete.

Power Instinct 2 - Atlus

Puyo Puyo 2 - Sega/Compile

NEWS

BYE-BYE AT&T!

Delusione per chi sperava di poter giocare via telefono col 3DO: AT&T ha deciso di non supportare il "VHS" di Mr. Hawkins per motivi imprecisati (le vendite non esaltanti del sistema?). La AT&T, oltre a non produrre la console su licenza, non realizzerà neanche il modem per trasmettere dati e voce via telefono, cioè per giocare parlando. A meno che non ci ripensino qualora la macchina dovesse avere più successo in futuro.

Novità GIOCHI

X-MEN - MUTANT APOCALYPSE

SNES • CAPCOM

Un platform dalla Capcom? Sort of, my friends: questo gioco sugli X-Men (16 Mbit, data di uscita fissata per inizio gennaio o forse anche un paio di settimane prima) è un gioco con tante piattaforme e supereroi della Marvel, proprio quello che serve a dei giocatori fumettari patiti come voi. Ma dato che sia la confezione che la cartuccia riportano ben visibile il marchio della Capcom, ecco che, se farete con il vostro joypad la sequenza che permette a Ken e Ryu di lanciare una rovente palla di fuoco, Ciclope emetterà il raggio dagli occhi e altri personaggi si scateneranno con altri colpi speciali. Parlando di personaggi, in questo gioco ce ne sono cinque: Psylocke, Gambit, Wolverine, Bestia e il già nominato Ciclope. Ognuno di essi dovrà affrontare il livello a lui dedicato e, una volta superati tutti e cinque, potrete cimentarvi con un'altra mezza dozzina di stage. Ottima grafica (ne volete sapere una simpatica? Psylocke è stata disegnata dagli stessi artisti che hanno concepito Cammy), eroi famosi, sonoro che rocka e regala frasi digitalizzate dei vostri omini in calzamaglia preferiti...

Non vi fate ingannare dalle apparenze: Psylocke è dolcissima...

Wolverine, come ben sapete (o meglio dovreste), è armato di possenti artigli.

In *X-Men - Mutant Apocalypse* potete impersonare ognuno di questi eroi.

BOUNCERS

MCD • SIERRA ON LINE

***Bouncers*, girano le palle. Credo sia meglio che cambi questa didascalia...**

Chiedo scusa ai Giapponesi: per mesi ho sorriso sarcastico di fronte a titoli originali, a volte del tutto "fumati", partoriti dalle loro vulcaniche menti. Ho peccato, perché se i Giapponesi sono fumati, gli Americani della Sierra On Line non sono da meno. Prova ne è *Bouncers*, un gioco a metà tra il basket e un piatta-game nel quale due giocatori si spupazzano con due palline (?!?) che cercano di infilarsi in altrettanti canestri. Il concept di gioco è senz'altro originale, la grafica, in particolare le animazioni, è eccellente e mi è stato sussurrato che la musica d'accompagnamento dovrebbe essere decisamente positiva: ce n'è abbastanza per non lasciar passare questo *Bouncers* sotto silenzio quando uscirà, cioè verso metà gennaio.

MEGAMAN X 2

SNES • CAPCOM

Non sono passati che sette o otto mesi ed ecco che il droide azzurrino più avventuroso che esista torna a calcare le silicee scene dello SNES! *MegaMan X 2* sarà disponibile per tutti noi a partire dal mese di gennaio 1995. Il gioco, da "soli" 12 Mbit, si avvarrà di un chip DSP che genererà effetti speciali come se piovesse: sembra addirittura che in alcune aree del gioco saranno impiegati poligoni per la realizzazione di boss di fine e di metà livello. L'azione di gioco è ben nota a chi conosce la saga di MegaMan (o RockMan, com'è conosciuto il nostro eroe in Giappone): saltare, correre, sparare, raccogliere i power-up, centrifugare i numerosi boss e recarsi al livello successivo. Ripetere ad libitum fino alla fine del gioco. Fine che, detto per inciso, non dovreste raggiungere tanto presto dato che i livelli sono tanti e intricati, pieni di nemici e nemicioni. La grafica, grazie anche al già citato DSP, sembra essere ottima, ma sarà bene che alla Capcom tolgano il freno che fa rallentare tutti i loro giochi.
Questo titolo ci farà sballare per molto tempo, parola mia!

Grosso, ma con le corna. Pungetelo sul vivo, questo mostrone: parlategli della moglie

A quando il terzo capitolo delle avventure di MegaMan X?

Presto, non dubitate!

STONE PROTECTORS

MD • VIC TOKAI

Alla Vic Tokai si stanno dando parecchio da fare in questo periodo: dopo *Darkseed*, di cui parleremo in un'altra sede, anche *Stone Protectors* è il frutto del lavoro dei programmatori della casa giapponese. Bugia: lo sviluppo del gioco è stato affidato al team europeo Eurocom, ma il titolo uscirà sotto etichetta Vic Tokai. Vogliamo parlare del gioco? OK, vi accontento subito: si tratta di un picchiaduro a scorrimento, simile al vecchiotto *Turtles In Time* uscito qualche annetto fa, ispirato a una serie animata a stelle e strisce, per fortuna mai arrivata su questi ridenti lidi. Botte da orbi, armi, aggeggi simpatici e nemici variegati e colorati da prendere a sberle. Sembrerebbe un giochino per i più piccini, ma potrebbe rivelarsi un osso decisamente duro anche per i più smaliziati di voi. Il gioco, da 8 Mbit, uscirà per inizio gennaio.

***Stone Protectors*, picchiarsi in allegria.**

3DO IN ECONOMIA

Nei prossimi mesi arriverà una nuova versione del 3DO, sempre prodotta dalla Panasonic. Non sarà provvista di spinotto per cuffie e non ha l'ingresso per la cartuccia che rende la macchina compatibile con lo standard MPEG. Ma in compenso sarà più economica (indiscrezioni parlano di un ribasso fino a 250 dollari, meno di 450.000), i CD si caricheranno dall'alto e il joypad sarà leggermente più piccolo.

3DO a meno di mezzo milione?

NEWS

EXO SQUAD

MD • PLAYMATES

In America sta riscuotendo un discreto successo una serie televisiva, chiamata - come i più perspicaci di voi avranno già intuito... per favore, ditelo anche a Dupont - Exo Squad. Una serie di tizi, con addosso esoscheletri robotici, combattono alieni, criminali, panificatori abusivi e fornicatori. La Playmates (vi dice niente *Earthworm Jim*?) ha già prodotto dei giocattoli ispirati ai personaggi del cartone animato e ora ha deciso di passare alla programmazione del gioco che ne è stato tratto. Per la cronaca, si tratta di un mix tra un gioco di piattaforme/combattimento a scorrimento orizzontale e uno sparatutto in soggettiva. Segni particolari: animazione super-fluida e livello di difficoltà leggermente oltre la media. 16 Mbit, in uscita per gennaio.

Exo Squad dalla Playmates

Se non lo ricordaste, la Playmates ha messo lo zampino in un certo *Earthworm Jim*

DARKSEED

MCD • VIC TOKAI

Michael Dawson è un tranquillo scrittore che, per dare libero sfogo alla sua vena creativa, decide di trasferirsi in una tranquilla località di campagna. Acquistato a un prezzo irrisorio una bella villetta, il nostro valente scribacchino si ritrova impelagato in una terrificante avventura contro un'entità aliena che lentamente cerca di impadronirsi del suo cervello. Beh, bisogna dire che, se al posto di Dawson ci fosse stato il nostro caro Random, l'alieno avrebbe avuto vita più complicata: solo per trovarlo, il cervello, avrebbe impiegato molti mesi... Scrivo il resto dell'anteprima su un portatile, a dorso di mulo, lungo una stradina di montagna delle Ande, mentre cerco di sfuggire alla vendetta del caporedattore: la grafica, curatissima fino all'inverosimile, è ispirata alle fantastiche/terribili visioni di H.R. Giger, uno dei più famosi artisti fantasy e horror, autore tra l'altro della creatura di "Alien". Il gioco, un'avventura molto veloce e giocabile simile, come schema di controllo, a *Monkey Island,* convertita da PC, era molto ma molto bello in versione originale e non vedo perché dovrebbe rovinarsi nel passaggio su Mega CD. Fuori per fine gennaio.

La vostra nuova casa. Spero abbia almeno 2 o 3 bagni perché la compagnia sarà molto numerosa all'interno...

Lo stile del grande Giger è perfettamente riconoscibile fin dalle prime, spettacolari immagini. Che brivido!

GB GENJIN 2

GB • HUDSONSOFT

Well, dato l'enorme successo riscosso da tutta la serie di *PC Kid* su ogni console sulla quale è stata convertita, il minimo che ci si possa attendere è un sequel ogni tanto, concordate? Questa volta tocca al Game Boy che saluta felice (ciao, bella gioia! NdGB) l'arrivo della seconda puntata delle avventure di *PC Kid*: il piccolo capoccione se la dovrà vedere con il Re Tamagodon III, un mega-dinosauro tanto grande quanto infido. Come nelle sue precedenti avventure, PC Kid, ribattezzato nelle sue uscite su "Calimero" GB PC Genjin, potrà scapocciare gli avversari e scalare montagne con la forza delle mascelle. Ma c'è di più: il nostro eroe può trasformarsi in Shokudjin (più forte di un toro anabolizzato), Tatsudjin (con ali che gli permettono di spiccare balzi alla Bubka, ma senz'asta) e Todjin (facoltà speciale non pervenuta).

Amo questo tipo di giochi. Spero solo che non sia troppo facile.

NICKELODEON GUTS

SNES • VIACOM MULTIMEDIA

Premio "Titolo Beota del 1994", *Nickelodeon Guts* sembra essere la seconda puntata di quell'incredibile concentrato di schifezza chiamato "American Gladiators": sette eventi che solo una persona buona nell'animo potrebbe definire schifidi, grafica nella media (obiezione della difesa: i personaggi sono animati con la tecnica del rotoscoping e quella non può trasparire da immagini statiche! NdR), e giocabilità tutta da controllare. Volete sapere quali sono gli eventi? Tiri a canestro sospesi a una corda elastica, percorsi di guerra da attraversare di corsa, corde su cui arrampicarsi e massi da evitare. Il gioco, che dovreste trovare sugli scaffali dei negozi a partire da ora, può essere condiviso con un amico. L'opzione a due è benvenuta: potreste non avere abbastanza stomaco per reggerlo da solo!

Nickelodeon Guts. Have you got the guts to play it? Paddy don't...

TORNEO VIRTUA FIGHTER

Quali sono i giochi più in voga in questo periodo? I picchiaduro, ovviamente. Qual'è una delle console più attese del momento? Il Saturn, naturalmente. Mettete insieme le due cose e otterrete un'idea geniale. Il negozio **Console Generation di Milano**, il 3-4 dicembre, ha organizzato il primo torneo italiano di *Virtua Fighter*. L'iniziativa è destinata a ripetersi, grazie, soprattutto al buon successo di pubblico che ha suscitato. Un'ottima idea che, speriamo di cuore non rimanga isolata.

NEWS

ARRIVA SUPER DANY!

Se alla Virgin non decideranno di cambiarlo prima della data d'uscita, sarà questo il nome del prossimo platform carino-simpatico-bellino. Super Dany, il protagonista, girerà per cinque enormi livelli pieni zeppi di nemici (è un gioco, mica una passeggiata) e di stanze segrete, power-up e boss di fine livello. Dirige la Cryo, capace team francese. Bonne chance, mes amix!

Super Dany

COSMIC CARNAGE

MD32 • SEGA

Sempre per MD32 sta per comparire in tutti i negozi (l'uscita è prevista per inizio gennaio), *Cosmic Carnage*, il primo picchiaduro in stile *Street Fighter II* per il fratellino minore del Saturn. Personaggi il cui corpo è formato da molteplici sprite, zoomate alla *Samurai Shodown* e - speremo! - giocabilità alla *SFII* dovrebbero proiettare questo titolo nell'Olimpo dei picchiaduro. Dovrete sconfiggere gli otto avversari se vorrete assicurarvi il posto sull'unica scialuppa di salvataggio di un cargo stellare schiantatosi sulla faccia di un pianeta lontano lontano... Ciascuno dei fighter può indossare una o più corazze che, se lo ripareranno dai colpi avversari, lo impediranno in alcuni movimenti, inibendogli l'uso di alcune mosse speciali. Sonoro bello pimpante, grafica di tutto rilievo e ben 16 Mbit per uno dei titoli che potrebbe fare la fortuna del Mega Drive 32. Compratelo e picchiatevi!

32X

Cosmic Carnage, picchiarsi con lo zoom!

JUSTICE LEAGUE

MD • SUNSOFT

Reduce dai fasti di *Aero2* e di *Zero*, la Sunsoft ha appena finito di lavorare a *Justice League*, un picchiaduro a incontri nel quale a menarsi senza alcun ritegno sono nientedimeno che Batman, Freccia Verde, Flash e altri sei/sette di tipetti tosti presi dal catalogo di super-eroi della DC Comics. C'è di che ben sperare dopo le ottime realizzazioni tecniche degli ultimi tempi, *Superman* incluso. Certo, m'insegnate che ogni picchiaduro si deve confrontare con LUI, e allora non c'è prodezza grafica o effetto speciale che tenga: o la giocabilità scorre a fiotti tra i chip della cartuccia e tecnica e strategia di combattimento si accompagnano a un sapiente uso dei riflessi o il titolo passa presto nel dimenticatoio. È troppo prematuro per esprimere un giudizio definitivo, ma saremo pronti a farlo non appena ci capiterà tra le mani la cartuccia in versione definitiva, dalle parti di gennaio o febbraio. Dipende se alla Sunsoft faranno il ponte di Capodanno lungo oppure se se ne staranno in ufficio a faticare.

MD

Siamo tutti creativi!

PUBBLICITÀ DEL MESE

Votre petit frère regrettera longtemps d'avoir échangé vos anciens jeux Sonic.

Sonic & Knuckles

Niente da obiettare: i francesi ci sanno fare con la pubblicità. Guardate la pagina che promuove *Sonic & Knuckles* e provate un po' a darmi torto. Il testo dice: "Il vostro fratellino rimpiangerà per molto tempo di aver scambiato i vostri vecchi giochi di Sonic" e si riferisce chiaramente alla compatibilità "retro-attiva" tra *Sonic & Knuckles* e *Sonic 2* e *3*. Semplice, d'effetto, spiritosa. Cosa si può volere di più da una pubblicità? Un buono sconto di 120.000 lire sul prezzo d'acquisto? Buona idea, ne parlerò al signor Sega.

C'è un sacco di sangue, ma non è MK2!

"Batman contro un tipo molto grosso". Le news di Paddy il pizzettaro: un esempio di precisione e informazione.

Colpi speciali? Certo. Mosse segrete? Anche! Ragazze con cui uscire la sera? Scrivete a Scarlet se avete problemi...

Estrazioni del lotto

Numeri: a scuola li odiate. Vediamo un po' se queste cifre qui vi intrigano più di quelle che il vostro professore di matematica cerca, con scarsi risultati, di infilare nelle vostre cape. Teste, vuol dire, zucconi che non siete altro...

4: Numero di giochi sviluppati da "third-party developers" disponibili per il Saturn da qui a inizio gennaio.

41: Numero dei giochi sviluppati - sempre da editori differenti da chi ha realizzato il sistema - per la PlayStation. C'è chi ha interpretato questo dato come un riconoscimento da parte delle software house alle capacità della macchina Sony.

100: Numero delle sale giochi, ma sarebbe meglio dire centri di divertimento, realizzati da Sega e Namco, complessivamente. Di questi, circa 50 si trovano nel Paese del Sol Levante.

2,4: I miliardi del budget di *Earthworm Jim*. Soldi ben spesi, niente da dire...

3,5: Sono i milioni di copie vendute nel solo Giappone del gioco *Warioland* per Game Boy. Da notare che il gioco non ha beneficiato di particolari campagne pubblicitarie...

48: È la percentuale di ragazzini di età compresa tra i 6 e i 14 anni tra tutti i possessori di Super NES. Il dato è riferito all'intero pianeta Terra, nulla si sa sul resto della galassia.

90: Sono i miliardi persi dalla 3DO Company nel primo anno di esistenza. Coraggio Trip, non tutto è perduto e c'è sempre tempo per rifarsi. Perché non provi a giocare la schedina?

NEWS

A TRIP DOWN MEMORY LANE

Ossia, un viaggio indietro nella memoria. In quale altro modo definire l'uscita di *Super Space Harrier* per MD32X? Il gioco, che dovrebbe già essere in circolazione quando i vostri occhietti si poseranno su queste parole, si avvale di scaling realizzato via hardware e ha una fantastica colonna sonora. Uno dei primi shooter in 3D, e anche uno dei migliori! Lo facciamo questo viaggetto nel tempo?

Super Space Harrier *per MD32X*

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

MD32 • SEGA

Altro presunto capolavoro in arrivo sul MD32: *Motocross Championship* è uno di quei titoli che si fanno attendere con mani sudate, palpitazioni cardiache e un certo malessere generale, poi il gioco arriva e le cose peggiorano. *MC* is that good! La strada si srotola con estremo realismo, definita e colorata, con tanti salti doppi e tripli che vi porteranno nell'alto dei cieli. Ripensandoci, vi ritroverete nell'alto dei cieli anche se sbaglierete l'atterraggio... Potrete gareggiare in tre categorie differenti (125, 250 e 500 cc) su ben 12 circuiti, ma la grandezza del gioco sta nella grafica: rapida, con fondali tanto spettacolari da sembrare riprese cinematografiche e effetti di zoom da mal di capo! Quando frenate, tutto si avvicina, ingrandendosi; schizzerete via piccoli piccoli allorché girerete a 360° la manopola del gas. *CM* uscirà a inizio gennaio su una bella cartuccia da 16 Mbit.

32X

***Championship Motocross*: azione a tutto gas, anche per due.**

Ma l'avete vista la grafica?

Ma l'avete sentito il sonoro? No? Embé, c'avete ragione!

MAKENDO 2

SNES • DATAM POLYSTAR

Picchiaduro a incontri, grafica in stile manga. 16 Mbit, mosse speciali, una decina di personaggi. È la descrizione del prossimo picchiaduro per SNES della Datam Polystar, in uscita per il prossimo febbraio, ma potrebbe essere quella di uno qualsiasi dei tanti beat'em up che oggi trovate in giro. Morale della favola: o questo gioco avrà una giocabilità molto sopra la media oppure affogherà nella mediocrità - se sia o meno aurea lo lascio decidere a voi - che oggi ha avvolto il nobile genere di *Street Fighter II*. Per la cronaca, i lottatori sono femminucce e portano la minigonna. Slurp!

SNES

Offresi lauta ricompensa a chi riporterà ai programmatori la fantasia smarrita.

CAPTAIN COMMANDO

SNES • CAPCOM

Da *Final Fight* in poi alla Capcom si sono sempre divertiti a sfornare serie infinite di picchiaduro a scorrimento. L'ultimo della serie sembra essere Captain Commando, gioco di ambientazione post-atomico/futurista con reminiscenze punk nel quale due giocatori, una volta scelti i loro personaggi tra i quattro eligibili a inizio gioco, dovranno trovare il modo di fare molto male agli avversari.

SNES

Captain Commando

Uscite — IL PROSPETTO (QUASI) COMPLETO

USCITE SATURN 1994 E 1995

Ecco l'elenco dei primi 76 giochi per il Saturn e le loro date d'uscita (approssimative). Non prendetevela con me se queste cambieranno, ma il punto è che i programmatori sono esserini mutevoli e non sempre rispettano i tempi di consegna. Proprio come i redattori... Comunque vi terremo informati con immancabili aggiornamenti.

•1994

Virtua Fighter - 22 novembre
Wan Chai Connection - 22 novembre
Tama - 22 novembre
Mahjong Goku - 22 novembre
Mansion of Hidden Souls II - 2 dicembre
Gale Racer - 2 dicembre
Clockwork Knight - 9 dicembre
Gotha - 9 dicembre
Myst - metà dicembre
Daytona USA - fine dicembre
Shin Shinobi Den - fine dicembre
Pebble Beach Golf Links - fine dicembre
Stadora - fine dicembre
Race Drivin' - fine dicembre
Super Real Mahjong - fine dicembre

•1995

The 11th hour - marzo
Shangai IV: The Great Wall - marzo
Game No Tatsujin - marzo
Pachinko Collection - marzo
Panzer Dragoon - aprile (?)
Rampo -?
Victory Goal - marzo (?)
Neo Hydlide - (?)
Ryglord Saga - (?)
Virtua Fighter 2 - fine settembre (?)
Van Battle - (?)
Greatest Nine - (?)
Masters Golf - maggio (?)
Daedalus - aprile (?)
Virtual Hang On - giugno (?)
Starcade - (?)
Dynamic Fantasy - aprile (?)
Blue Seed - giugno (?)
Magic Knight Rayearth - (?)
Saturn Basketball - (?)
Virtua Tennis - giugno (?)
Saturn Ice Hockey - febbraio (?)
Doom 2: Hell on Earth (calmo, Rical) - febbraio (?)
Tomcat Alley Saturn - (?)
Grand Racer - febbraio (?)
Sim City 2000 - febbraio (?)
Ecco the Dolphin - (?)
Phantasy Earth - gennaio (?)
Side Pocket - marzo (?)
Luxor Casino - gennaio (?)
Pinball Arena - (?)
Anthares Wing Arms - aprile (?)
Bug! (sorta di *Aladdin* completamente in tredi: incredibile!)- ottobre (?)
Virtua Racing - aprile (?)
Romance of the Three Kingdoms IV - maggio (?)
Let's Take the A-Train IV - aprile (?)
Derby Stallion - giugno (?)
Shogi Saturn - maggio (?)
Igo Saturn - giugno (?)
DD - settembre (?)
Musashi Mahjong - giugno (?)
Pretty Fighter X - aprile (?)
Mahjong - settembre (?)
Assault Suit Leynos II - marzo (?)
Keio Flying Squadron - marzo (?)
4-D Boxing - luglio (?)
Metal Fighter Miku - luglio (?)
Blazing Tornado - luglio (?)
US Drag Champ - agosto (?)
Super 301 SQ - settembre (?)
VR Mahjong - febbraio (?)
Musashi - marzo (?)
3D Car Race - (?)
3D Pinball - (?)
Quo Vadis (e che ne so io?) - maggio (?)
Hyper Derby - aprile (?)
Hard Core (what?!?) - (?)
Pro Mahjong Goku - (?)
Rayman - febbraio (?)
Alone in the Dark II - aprile (?)

NEWS

COLPO DI SCENA!

La SNK ha annunciato che *King Of Fighters '94* sarà l'ultimo gioco del quale venderà la licenza (a chi sarà andata?) ad altre soft-house per lo sviluppo su altri sistemi: ciò significa che se vorrete giocare con *Samurai Shodown 2, Fatal Fury 3* e altri titoli SNK dovrete comprare un Neo Geo, a cartucce o CD (a proposito: in Giappone il giorno del lancio la versione CD ha venduto 25.000 unità). Oppure vi picchierete con altri giochi.

Motori

BIKER MICE FROM MARS

SNES • KONAMI

Dalla Konami arriva la risposta a *Rock'n'Roll Racing* della Interplay. *Biker Mice From Mars* è un gioco di corse con tanti rivali armati e agguerriti. Oddio, non è che dobbiate per forza seguire il precetto cristiano che consiglia di porgere l'altra guancia: raccogliete armi, oppure compratele con i premi che guadagnerete salendo sul podio dopo le competizioni. Potrete scegliere il vostro rappresentante su schermo tra i sette disponibili: Vinnie, Throttle, Modo, Dr. Karbunkle, Lawrence Limburger, Evil Eye Weevil e Greasepit. Costoro si rincorreranno senza tregua lungo tracciati tanto sconnessi che a confronto la Residenziale che unisce San Giorgio a Barra è un tavolo da biliardo! Trampolini, ventilatori il cui soffio vi farà sbandare pericolosamente, mine, botole, transenne: i programmatori della Konami non hanno dimenticato proprio nulla. Il gioco, che uscirà tra pochissime settimane, peserà 16 Mbit: niente male per un gioco di guida!

SNES

Fermate il mondo, voglio scendere!

Sbandata in curva in massa in moto in accelerata in azione in ter in serie B.

NITRO WRECKS

MD • SCAVENGER

Nitro Wrecks è un perfetto cocktail tra *Road Rash*, *Operation Wolf* e *Chase HQ*: alla guida di un veicolo scelto tra quelli selezionabili a inizio partita, dovrete percorrere un sacco livelli cercando di non stamparvi contro uno degli ostacoli posti ai lati della carreggiata né di farvi bucherellare dalle mitragliatrici di uno dei concorrenti avversari. Fategliela voi la pelle, a quei buzziconi! La grafica è fuori dal mondo: 30 frame di aggiornamento della strada al secondo, vetture modellate con grafica in 3D, buonissimo uso del colore ed esplosioni digitalizzate di qualità fotografica. Alla fine di ogni percorso dovrete affrontare un livello alla *Operation Wolf*, ossia uno sparatutto in soggettiva nel quale dovrete eliminare degli avversari a piedi e motorizzati. Potete scommettere l'unico attestato della vostra virilità che il team Scavenger realizzerà uno dei titoli per Mega Drive tecnicamente più impressionanti. Ho detto.

MD

Nitro Wrecks a piedi...

...e questa, invece, è sempre lo stesso gioco su strada. Notate differenze? Sì.

Sport

A.T.P. TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS

MD • SEGA

MD

Quante volte avete sognato di calcare il verde prato di Wimbledon, la rossa terra di Parigi o il duro cemento di Agrate Conturbia, scagliando poderosi passanti che il miglior Sampras non riuscirebbe, non dico a ribattere, ma nemmeno a vedere? Mai? Ma come, ora devo riscrivere l'introduzione? Manco p'à capa, (traduzione per chi non conosce il francese: non se ne parla) fatevi bastare questa. Passando al gioco vero e proprio, non c'è molto da aggiungere al fatto che questo titolo è una completa simulazione dai chiari toni arcade dello sport con le racchette ma che non ha nulla a che vedere con la neve. Possibilità di giocare anche in quattro, grandi animazioni, miriadi di opzioni e i veri giocatori e tornei del circuito A.T.P. Che sta per A Tutti Piace. Cosa? Game Power se avete meno di diciott'anni, ma se siete più grandi telefonate in redazione e ve lo diremo in un orecchio...

Pete Sampras diventerà un novellino al vostro confronto... per finta, però!

Oroscopo

Questo mese le stelle portano voci e indiscrezioni più clamorose delle rivelazioni di Maurizio "Rosso-paonazzo" Mosca sulla macchina della verità. Sì, però lui è molto più comico...

NINTENDO

Non si fa a tempo a comprarsi una PlayStation, un Saturn o un Amstrad GX-4000 che dagli USA giungono notizie sui prossimi titoli per Ultra-64. *Mario 5* (avanzamento della programmazione: 25%) viene dalla Nintendo - chi l'avrebbe mai detto, eh? - mentre dalla Konami dovrebbero giungere *Contra*, *Castlevania* e due giochi dedicati alle Turtles, dei quali uno sarebbe un'avventura alla Zelda. Crederci o non crederci, questo è il problema...

SEGA

Sonic 4, che dovrebbe uscire a metà maggio di quest'anno, oltre che su Mega Drive uscirà anche per Saturn e MD32. Così giura il porcospino che di abbandonare le console Sega proprio non vuole saperne.

NINTENDO 2 - IL RITORNO

Alla Nintendo stanno lavorando su due nuovi giochi d'azione che dovrebbero essere realizzati uno dal team di Shigeru Miyamoto e l'altro dal gruppo che ci ha portato il mitico *Super Metroid*. Entrambi i titoli saranno da 16 Mbit ma mancano, al momento, altri dettagli.

NINTENDO 3

ANCORA LORO: *Doom 2: Hell On Earth* arriverà su Ultra 64 con veste grafica e trama completamente rinnovate. A voi cosa interessa: la trama o l'aspetto grafico?

NINTENDO 4: ORA BASTA!

Macché basta, di queste indiscrezioni vorrei averne molte di più. Anzi no, basta questa, a patto che sia confermata: l'Ultra 64 potrebbe uscire verso giugno 1995 e non più a fine anno. Dov'è la conferma?!? Datemi la conferma!

FOX

Indovinaindovinello, chi si becca la licenza del gioco basato sul film - sure-fire hit - *Die Hard III*, previsto per MD, MD32 e Saturn? Boh, non si sa. E se fosse la stessa Fox a curarlo? Non che sia malato, beninteso...

SONY

Sulla PlayStation potrebbe arrivare una versione tridimensionale graficamente troppo positiva del capolavoro di Archer Maclean, *Dropzone*. Il gioco, che presenterebbe anche un punto di vista in soggettiva, dovrebbe uscire verso la fine di agosto di quest'anno.

COLPO DI SCENA NUMERO 2!

Ancora SNK: al prossimo CES di Las Vegas (inizio gennaio 1995, per la cronaca) la SNK dovrebbe annunciare l'uscita di ben tre giochi riservati alla versione domestica del loro Neo Geo. Corre voce che uno di questi tre titoli sia nientepopodimeno che un GdR mentre dei restanti due nulla si sa. Un GdR su Neo Geo? Gli dei devono avere ascoltato le preghiere di qualche milioncino di giocatori, mi sa.

NEWS

Aggiornamenti

UN RAPIDO SGUARDO SU TITOLI GIÀ ANNUNCIATI PER FARVI SAPERE COME PROCEDONO I LAVORI

RUGBY WORLD CUP 1995

MD • ELECTRONIC ARTS

Ve ne avevamo già parlato, e finalmente potrete trovarlo nei negozi. Mentre la nostra nazionale si sta facendo onore, in vista dei mondiali di quest'anno, la EA si produce in uno sforzo notevole: quello di portare un gioco come il rugby su console.

Era già stato fatto, ma i risultati non erano stati soddisfacienti. Ora sembra che le cose siano destinate a cambiare, se non altro per l'utilizzo della stessa "engine" che ha fatto di *EA Soccer* il successo che è. Il mese prossimo la recensione, anche se quello che abbiamo visto finora non sembra essere all'altezza delle promesse. Chi vivrà...

L'azione è frenetica, ma a volte troppo confusa.

SAMURAI SHODOWN

MCD • TAKARA

Sta per arrivare, portate pazienza. La conversione, ci suggeriscono dagli States, è addirittura riuscita meglio che su SNES: sprite più grandi, controllo dei personaggi più semplice, frasi digitalizzate in più. In compenso non è possibile combattere nei panni di Earthquake e le musiche e i fondali non sono proprio ai livelli di quelli SNES. Però, se il controllo nella versione MCD è migliore... Il gioco dovrebbe essere già disponibile quando leggerete queste righe.

Samurai Shodown per MD

RISTAR

MD • SEGA

Prendete ottima grafica, splendido sonoro, giocabilità fuori del comune e originalità: cosa ne viene fuori? Di certo non *Ristar*, dato che gli elementi succitati li ha tutti in massicce dosi, tranne l'ultimo: il gioco è un ennesimo clone di *Sonic*, *Pulseman* o *Sparkster*, solo realizzato in maniera impeccabile. Pensate che Ristar, la stellina protagonista, è dotata di arti estensibili con i quali può colpire i nemici, afferrare oggetti, scalare pareti o arrampicarsi su alberi e spuntoni rocciosi. Il sonoro è paurosamente rocco e la grafica offre effetti di trasparenza da fare impallidire perfino Pamela Prati o Maurizia Paradiso. Gioco da 16 Mbit in uscita per gennaio/febbraio.

Ristar, futura star del Mega Drive. Star/stella, non so mica se l'avete capita. Il mio umorismo è troppo avanzato per voi...

TELECOM FRANCIA E SONY ALLEATE

È fresca fresca la notizia che France Telecom, la società telefonica d'Oltralpe, ha stretto un accordo con la Sony per la creazione di un network per collegare i vari utenti della PlayStation tramite le linee telefoniche. Sembra che il progetto, nella sua interezza, preveda, in tempi più lunghi, la realizzazione di una simile rete attraverso tutta l'Europa.

Affari

ACQUISIZIONI, COMPARTECIPAZIONI E TANTI TANTI SOLDI

GIRI D'AFFARI MILIARDARI

Si stenta a credere alle cifre che compongono il volume d'affari di queste soft-house!

Ormai si sa che il business dei videogiochi sposta più soldi di molte altre forme di spettacolo e intrattenimento "istituzionali" quale è, ad esempio, il cinema. Ma come reagite quando vi dico che il fatturato, ossia la cifra che rappresenta le vendite di prodotti, dell'Acclaim nel 1993 è stato di ben 331 milioni di dollari? Al cambio attuale sono poco meno di 520 miliardi di lire e c'è da credere che le cose possano addirittura andare meglio nel 1994, dato l'incredibile successo riscosso da *Mortal Kombat II*.

Se quella cifra vi ha spaventato, allora vi conviene prendere un cardiotonico allorché leggerete il fatturato dell'Electronic Arts: 418,3 milioni di foglietti da un dollaro, oltre 656 miliardi! Cosa volete fare da grandi? Io voglio fare il presidente dell'Electronic Arts.

Consigli per gli acquisti

Nintendo e Atari stanziano budget multi-miliardari per promuovere gorilla e giaguari

Negli Stati Uniti fanno le cose in grande, si sa, ma questa volta Nintendo e Atari hanno deciso di superarsi: i creatori di *Super Mario* hanno stanziato la bellezza di 10 milioni di dollari, oltre 15 miliardi di lire, per la campagna pubblicitaria che dirà al mondo intero che *Donkey Kong* è tornato. Tanti soldi per promuovere un gioco che è già un mito!

Se la Nintendo ha fatto le cose in grande, all'Atari hanno creato un budget pubblicitario gigantesco: ben 30 milioni di dollari, oltre 47 miliardi di monetine da una lira, per promuovere - solo negli USA! - la sua wonderful console. Invece di spendere tanto in pubblicità potrebbero commercializzare più capolavori del calibro di *Alien vs Predator*, il risultato sarebbe lo stesso e risparmierebbero tanti bei soldini!

CONSOLE Shop

Galleria S. Lorenzo, 11/13 - Vicenza

NOLEGGIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA
VENDITA DELL' USATO

MEGADRIVE	
ART OF FIGHTING	119.000
BATTTLETECH	138.000
BOOGERMAN	100.000
CONTRA III	119.000
DINO DINI SOCCER	119.000
2IN 1 HOKEY+ FOOTBALL	51.000
DRAGON	115.000
DINAMITE HEDDY	119.000
EARTH WORM JIM	140.000
FIFA 95	116.000
FLINK	106.000
GENERATION LOST	124.000
KICK OFF III	104.000
KING OF MONSTER 2	TEL.
MORTAL KOMBAT II + MAGLIETTA	118.000
MRS. PAC-MAN	70.000
N. MANSEL INDY CAR RACING	130.000
NBA JAM	104.000
NHL HOKEY 95	TEL.
PETE SAMPRAS TENNIS	100.000
PITFALL	125.000
ROC'N ROLL RACING	82.000
SHAQ FU	127.000
SONIC KRUNKLES	122.000
SPAKSTER	100.000
SUPER STREET FIGHTER II	TEL.
TAZMANIA II	122.000
URBAN STRIKE	120.000
VIRTUA RACING	138.000

FINALMENTE DISPONIBILI:

SATURN
PLAYSTATIONS
NEO GEO CD
32 X

SUPER NINTENDO	
BARKLEY BASKET	143.000
CLAY FIGHTER	138.000
CLAY FIGHTER II	TEL.
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	119.000
DEMON CREST	TEL.
DONKEY KONG COUNTRY	TEL.
DRAGON	139.000
EART WORM JIM	TEL.
EEK THE CAT	117.000
FIFA 95	TEL.
FLINTSTONE THE MOVIE	TEL.
ILLUSION OF GAIA-SECRET OF MANA II	TEL.
INDIANA JONES	149.000
KICK OFF 3	115.000
KING OF DRAGON	132.000
LETHAL ENFORCE + PISTOLA	TEL.
MICROMACHINES	118.000
MORTAL KOMBAT II	142.000
NBA JAM	118.000
PIRATES OF THE DARCK WATER	TEL.
PITFALL	139.000
RANMA 1/2 III	131.000
S. PUNCH OUT	138.000
SAMURAI SHOWDOWN	149.000
STREET RACE	130.000
SUPER BOMBERMAN II	129.000
SUPER STREET FIGHTER II	TEL.
THE LION KING	TEL.
TOPOLINOMANIA	TEL.
X-KALIBRE	130.000
YOUNG MERLIN	104.000

GAME GEAR	
12 IN 1	TEL.
2 N 1	TEL.
ALADDIN	82.000
DESERT SPEED TRAP	79.000
DESERT STRIKE	63.000
DONALD DUCK II	52.000
JUNGLE BOOK	79.000
JURASSIC PARK	80.000
MICKEY MOUSE II	59.000
NBA JAM	67.000
SONIC TRIP TROUBLE	86.000
STREET OF RAGE	57.000
WORLD CUP SOCCER	61.000

CD-ROM	
7 QUEST+ DUNE (2 IN 1)	150.000
ARMORED FIST	TEL.
CYBERWAR	103.000
DAY OF TENTACLE	97.000
DOOM II	110.000
DOWN PATROL	117.000
ECSTATICA	151.000
INFERNO	TEL.
KICK OFF III	68.000
LITTLE BIG ADVENTURE	TEL.
NASCAR	TEL.
NOVASTORM	134.000
PINBALL DREAMS DELUXE	107.000
UNDER THE KILLING MOON	TEL.
ENCICLOPEDIE VARIE	TEL.

PC	
FIFA INT. SOCCER	110.000
GABRIEL NIGHT	TEL.
GOBLINS III	156.000
HEXX	97.000
IL RE LEONE	TEL.
INNOCENT	110.000
KIRANDIA	TEL.
NASCAR	TEL.
PAGAN ULTIMA VIII	TEL.
SYNDACATE	107.000
TIE FIGHTER	137.000
WOLFENSTEIN IIID	53.000

Per informazioni e ordini
Tel.
0444 326947

Next Generation NEWS

HAMLET

PS-X • PANTHER SOFTWARE

Hamlet è il nome di un vascello spaziale a bordo del quale il protagonista del gioco, un intrepido navigatore galattico, scorazza alla ricerca di nemici da abbattere, enigmi da risolvere e donne da CENSURACENSURA. Il titolo non è però uno di quelli tutta-azione che aumenta il livello di adrenalina nel vostro sangue ma piuttosto un GdR supportato da immagini in perfetto stile anime. I personaggi principali saranno cinque e potranno interagire tra loro proprio come in un GdR tradizionale e sembra che l'azione si sviluppi in tempo reale.

Che grandissimo pezzo di grafica!

KING'S FIELD

PS-X • FROM SOFTWARE

Comincia la stagione dei GdR con tanti bei poligoni al posto di sprite realizzati in bitmap! *King's Field*, oltre ad attrarre i numerosi appassionati del genere, dato che gli elementi canonici delle avventure fantasy ci sono tutti, ha, in più, una grafica di livello tale da convertire a questa categoria anche qualche nuovo arrivato. Se i combattimenti saranno in tempo reale, la From Software avrà realizzato un vero e proprio hit! La grafica eccezionalmente definita - e rifinita - vi trasporterà dritti filati in un mondo popolato di mostri, esseri fantastici con i quali parlare, tesori da ritrovare e pulzelle da salvare. Uscita entro i primi mesi del 1995.

Dieta ferrea, molto movimento: ecco il segreto per dimagrire.

POWERFUL PRO BASEBALL '95

PS-X • KONAMI

Il primo gioco di baseball (uno sport molto popolare in Giappone, non dimentichiamolo) per la PlayStation sarà *Powerful Pro Baseball '95* della Konami, conversione con propulsore turbo del gioco uscito pochi mesi fa per SNES. È lecito aspettarsi copiosi miglioramenti per quanto riguarda grafica e sonoro e anche numerose sequenze animate di accompagnamento per calarvi maggiormente nell'atmosfera. Un serio rivale per *Greatest Nine* della Sega per Saturn!

È in casi come questi che possedere entrambe le macchine diventa obbligatorio. Cosa aspettate a fare 13 al Totocalcio? Almeno giocatela, 'sta benedetta schedina...

***Powerful Pro Baseball '95*: Konami per PS-X**

PHILOSOMA

PS-X • SONY

Gli sparatutto a scorrimento orizzontale o verticale sembrano essere una specie in via d'estinzione. Per fortuna ci pensa il WWF della situazione, leggi Sony, a rimpinguare le schiere di questa classica categoria con *Philosoma*, precedentemente conosciuto come *ORA-192*. Inoltre, il gioco offre anche altre prospettive oltre a quella laterale, aumentando la varietà del titolo. Graficamente, nessun altro gioco può essergli paragonato: sembra di essere tornati indietro di tre anni allorché le prime foto di *Gradius III* per Super Famicom provocavano la tracimazione della saliva dalle bocche dei lettori. Speriamo che *Philosoma* non rallenti...

***Philosoma*, si torna a premere il grilletto dei laser!**

AQUANAUT

PS-X • ART DINK

Un gioco che si svolge sott'acqua e vi mette addosso le pinne di un pesce? Potrebbe piacerci, soprattutto se realizzato con le mirabolanti potenzialità della PlayStation: grafica mozzafiato (per forza, si svolge sott'acqua!) e giocabilità che mostra qualche punto di contatto con le simulazioni. La cosa non dovrebbe stupire dato che l'Art Dink, che cura lo sviluppo del titolo, ha già terminato la programmazione di *A.IV*, il gioco che vi mette nei panni di un costruttore di strade ferrate. Torniamo sott'acqua: evitate gli squali, mangiate il plancton, non fatevi prendere all'amo e girate un po' alla scoperta dei più bei fondali che abbiate mai visto.

In futuro vedrete spesso grafica come questa. Pecunia permettendo.

GOTHA

SATURN • SEGA

Gotha è un gioco di simulazione bellica di ambientazione futuristica che vi metterà ai comandi di un intero esercito. Sconfiggete le armate avversarie, siano esse capitanate da un amico o dalla CPU del Saturn, o sarete confinati in cambusa a pelare patate. Gli scontri sono rappresentati con una clamorosa grafica in texture mapping. Basta dare un'occhiata alle immagini per rendersi conto di che pasta è fatto questo *Gotha*. Buon appetito!

***Gotha*, la prima simulazione di guerra per Saturn**

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

SATURN • SEGA

Volete un bel GdR per il vostro Saturn? Sì? E allora zio Paddy vi regala - in senso metaforico, cicci miei - questo *Magic Knight Rayearth*, un'avventura con tutti i crismi dei giochi della sua categoria ma con in più una grafica tale da farvi dimenticare anche di omaggiare nel dovuto modo il poster di Shannen Doherty che, meschinelli, tenete appeso in bagno. No, queste cose può scriverle solo Apecar ma forse Random è troppo impegnato a dipingere miniature per accorgersene.

RANMANI

Nella recente Expocartoon di Roma, tenutasi dal 10 al 13 novembre nell'ampio quartiere fiera della capitale, la Granata Press ha ufficialmente presentato una succosa novità che interesserà di certo anche i lettori di GP

ANIME VIDEO AV 0011
RANMA 1/2 VIDEO UNO
RANMA 1/2 VIDEO
VHS-PAL

Il direttore responsabile del settore video della casa editrice bolognese, Francesco Di Sanzo, ha trionfalmente accolto il tanto atteso arrivo in Italia della serie televisiva di "Ranma 1/2". Questa serie animata, opera della vulcanica Rumiko Takahashi, il cui genio si nasconde anche dietro ad altri capolavori dell'animazione giapponese quali l'osannato Lamù e il dolcissimo Maison Ikkoku (aka "Cara, dolce Kyoko"), ha ispirato ben tre picchiaduro in stile *Street Fighter* e un numero imprecisato di RPG, purtroppo mai tradotti.

Bisogna tener presente che l'approdo di "Ranma 1/2" ai lidi dello stivale ha del miracoloso, poiché questa stupenda serie non sarebbe mai riuscita a ritagliarsi uno spazio all'interno dei palinsesti televisivi italiani, vista la politica moralista delle reti nazionali. La Granata Press ha deciso di pubblicare l'intera serie di videocassette, in edizione integrale completamente priva di tagli censori, benché in effetti questa serie non si spinga mai oltre a un umorismo un po' malizioso.

Si domanderà a questo punto il lettore arguto: "Sì, d'accordo, ma sto' Ranma di che cosa tratta? È un cartone umoristico, sentimentale o di lotta?". A dire il vero un po' tutti e tre, ma procediamo con ordine. Ranma Saotome e suo padre Genma sono due esperti di arti marziali che, a causa di un infausto bagno in alcune sorgenti maledette cinesi, subiscono curiose

BUN NO ICHI

metamorfosi ogni qualvolta vengono bagnati con acqua fredda. Genma assume infatti le sembianze di un mastodontico panda, mentre Ranma si trasforma in una graziosa e procace ragazzina. Questo imbarazzante trasformismo mette in crisi soprattutto il giovane Ranma, complicando notevolmente sia il suo già complicato rapporto con la bella Akane, la sua fidanzata, sia quello con i suoi rivali.
Con "Ranma 1/2" si ride di gusto, ma non soltanto per una gag, o per una battuta azzeccata, quanto piuttosto per le intere situazioni che coinvolgono i personaggi, per le espressioni dei protagonisti e ancora per tutta una serie di piccoli dettagli grafici. Insomma per una sorta di umorismo "visivo-situazionale" che non potreste trovare in nessun altro spettacolo, film o cartone animato.
Ma "Ranma 1/2" sa anche essere dolce e sentimentale, e vi coinvolgerà con i suoi intrecci amorosi, o ancora dinamico ed esaltante con i suoi combattimenti ai limiti dell'inverosimile e con le sue esageratissime tecniche di lotta.
"Ranma 1/2" è anche un *anime* tecnicamente impeccabile. Il disegno dei personaggi è morbido ed espressivo, quello dei fondali dettagliato e molto ben colorato. Le musiche sono incredibilmente varie e tutte davvero ben orchestrate, mentre l'animazione è con tutta probabilità la migliore vista in una serie animata.
L'ultima nota di merito va all'edizione italiana, curata sino all'inverosimile e fedele all'originale giapponese fin nei più piccoli dettagli, compresi i simpatici stacchetti pre-pubblicitari e i riassuntini alla fine degli episodi. Tra l'altro, le immagini e la musica della sigla sono quelle originali giapponesi, mentre il testo è cantato in italiano dai doppiatori dei protagonisti.
Insomma, il lavoro che sta dietro a questa produzione è stato svolto con grande passione oltre che professionalità, e i risultati, bisogna ammetterlo, si vedono.

• *Yah*

LE VOCI DI RANMA

Forse non ci avete mai pensato, ma il doppiaggio è molto importante sia nei film che nei cartoni animati. Evidentemente alla Granata lo sanno bene, perché il cast di doppiatori di "Ranma 1/2" è davvero incredibile.

Ranma maschio	Massimiliano Alto	Aladino in "Aladdin"
Ranma femmina	Monica Ward	"L'amante", "Lezioni di piano", Kyoko in "Maison Ikkoku"
Genma	Romano Malaspina	Il cattivo in una marea di film, "Goldrake"
Sig. Tendo	Michele Kalamera	Clint Eastwood!!!
Nabiki	Giorgia Lepore	Brenda in "Beverly Hills-90210"
Kasumi	Francesca Guadagno	Macy in "Beautiful", Heidi nella vecchia serie animata
Dr. Tofu	Vittorio Guerrieri	il primo Thorne in "Beautiful"
Shian-pu	Ilaria Stagni	Bart nei "Simpson", la bimba di "Pomodori verdi fritti..."
Ryoga	Riccardo Rossi	Simba adulto in "Il re leone", Jack in "Melrose Place"
Kodachi	Cinzia DeCarolis	"Melrose Place", Oscar in "Lady Oscar"
Pi-Chan	Fabrizio Mazzotta	Puffo tontolone, Eros in "Pollon combinaguai"

L'impero del sole

Il mese scorso abbiamo parlato della Nintendo, intervistando Peter Main. Questo mese tocca alla grande "S". Chiho Higashi, Global Marketing Coordinator della Sega Of Japan, parla del passato e del futuro del divertimento elettronico, passando per Sonic, i Game Center, la Nintendo, il noleggio, il Saturn e il Mega 32..

Virtua Fighter si presenta come titolo di punta per il Saturn. La Sega fa molto affidamento sulla conoscenza generale del pubblico dei coin op.

Qual è la strategia Sega in Giappone? Sfortunamente, in Giappone non abbiamo una buona posizione rispetto alla Nintendo. Il mercato giapponese non è molto aperto al Mega Drive, quindi abbiamo deciso di non enfatizzare troppo l'uscita del 32X, riservando la maggior parte delle nostre risorse per il lancio del Saturn. Per ora ci siamo concentrati sull'uscita della macchina in Giappone e non abbiamo ancora deciso con precisione quando lanciarla in America e in Europa.

Questo vuole dire che la Sega non venderà il 32X in Giappone?
No, lo venderemo anche in qui, ma faremo maggiore pressione sul Saturn. Inoltre, il budget della campagna pubblicitaria del 32X sarà più limitato. Il 32X serve per permettere ai possessori di Mega Drive di divertirsi con giochi più evoluti, con quello che fa parte del nuovo mondo Sega. La nostra società ha un occhio di riguardo per i suoi clienti.

Quale sarà la strategia della Sega of America? Sarà la stessa utilizzata in Giappone?
Sarà leggermente diversa, visto che la Sega of America si concentrerà sul lancio del 32X. Il pubblico americano è più attento al prezzo e il Saturn sarà troppo costoso per il cliente medio americano. Per quanto riguarda l'Europa, bisogna tenere conto del fatto che, da due anni a questa parte, lo yen è abbastanza instabile e il prezzo del Mega Drive è salito un po'. Per questo motivo, inserirsi nel mercato europeo potrebbe essere abbastanza difficile per noi.

Quale fra le molte piattaforme, che sono o si renderanno presto disponibili, pensate acquisterà una posizione di rilievo?
Siamo orgogliosi dei nostri prodotti e crediamo che questi costituiranno il top fra le macchine videoludiche della prossima generazione. Non crediamo che ci siano reali concorrenti, ma se dovessimo proprio indicarne, la nostra scelta si orienterebbe sulla PlayStation della Sony e sull'Ultra 64, sempre che la Nintendo lo immetta sul mercato entro la fine dell'anno come annunciato.

Che cosa ne pensa della Playstation?
Ci sono un sacco di titoli pronti per essere messi in vendita, ma non c'è un vero e proprio gioco "trascinante", come il nostro *Virtua Fighter* (Bugia, NdR).

Avete paura della concorrenza di *Tekken*?
No, assolutamente: *Tekken* è un titolo nuovo di pacca, mentre *Virtua Fighter* è un hit che tutti conoscono.

Negli ultimi mesi si è parlato di grande quantità di hardware Sega in preparazione. Non credete che così facendo il possibile acquirente di una console Sega possa essere confuso dalle molte offerte?
Le uscite hardware della SEGA mirano a coprire globalmente la richiesta del mercato. Dal Pico (una console dedicata ai bambini dai due ai sei anni) al Saturn, abbiamo la possibilità di offrire agli utenti hardware adatto alle specifiche esigenze, permettendo inoltre un inserimento appropriato e graduale nel mondo videoludico.

A sinistra, la confezione del Saturn conterrà un solo Joypad, ma, a parte il Neo Geo CD, questa sembra essere una usanza più che consolidata da parte dei produttori di hardware nipponici.

MEGA 32

Parlando di hardware in uscita, era ovvio (nonché voluto) chiedere qualche notizia su Mega 32 e Saturn. Ecco quindi tutto quello che siamo riuscito a carpire a miss Higashi, la quale, a onor del vero, non si è fatta pregare e ci ha letteralmente inondato di specifiche e dati. Non è necessario, come si usa dire, "prenderli con le pinze" perché sono forniti direttamente dalla Sega Of Japan...
Il Mega 32 (o 32X, sua denominazione sul mercato Americano) è uscito a metà di Novembre negli Stati Uniti. Contemporaneamente al lancio dell'hardware, è prevista negli Stati Uniti l'uscita di 5 titoli (*Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade, Doom, Space Harrier e After Burner Complete*) ai quali faranno seguito altre 16 uscite prima della primavera. Fra i titoli annunciati spiccano *TEMPO* e *Super Motocross* per 32X, mentre per Mega CD 32 sembra molto interessante *Fahrenheit*. Il 32X è, in sostanza, una "espansione" del Megadrive e del Mega CD, che aumenta le capacità del 16 bit nero della Sega e vi permette di fare un balzo all'interno delle nuove tecnologie senza per questo dover buttare a mare la vostra fidata console. In particolare, il 32X permette al Mega CD di "girare" in Alta Risoluzione grazie alla tecnica denominata TruVideo.

Saturn e MegaDrive 32X sono uscite quasi contemporaneamente. Non pensate che un prodotto possa rdurre il mercato dell'altro?
Saturn e Mega 32 non sono immesse su posizioni di mercato vicine. Saturn è la macchina della nuova generazione e Mega 32 è l'accrescimento del Megadrive, che completa il "Mondo Mega Drive". Inoltre il Saturn, nella prima fase di vendita, sarà dedicato a un pubblico più maturo rispetto a quello verso cui è indirizzato il Mega 32.

Pensate che le nuove tecnologie saranno un punto di partenza per sviluppare nuovi concetti di gioco?
Le differenze più evidenti tra il software del Saturn e quello dei 16 bit per gli utenti finali possono riguardare gli aspetti audiovisivi. Una nuova macchina può fornire software "più bello" e "più potente" in modo da andare incontro alla domanda del mercato. Inoltre, non solo la capacità audiovisiva ma anche la velocità di elaborazione ha fatto un salto di qualità. Questo significa che un 32 bit può controllare programmi più grandi a elevata velocità. Potremo giocare con software a livello Arcade, software con lunghe narrazioni e software a livelli più realistici seduti sulla poltrona di casa.

Quanti giochi usciranno per Saturn nel primo anno?
Entro marzo '95 saranno pubblicati 41 titoli, mentre a un mese di distanza dal lancio del Saturn saranno disponibili quattro giochi: *Yumemikan, Virtua Fighter, Clockwork Knight* e *Wanchai Connection*. Entro la fine dell'anno usciranno altri nove titoli, come *Panzer Dragon* della Sega e altri delle third parties.

Quanto costeranno i giochi?
Il prezzo sarà compreso tra i 6.000 e gli 8.000 yen (tra le 96 e le 130 mila lire, NdR).

Quante third parties sono coinvolte?
Al momento attuale, ci sono 200 software house che sono sotto contratto con la Sega.

Alcune voci di corridoio parlavano di un abbassamento del prezzo del Saturn nel giorno del lancio...
Alla fine abbiamo deciso di non diminuire ulteriormente il prezzo della macchina e di fissarlo a 44.800 yen (poco più di 700 mila lire, NdR).

Che cosa si aspetta la Sega dalle vendite?
Contiamo di vendere 500.000 unità prima della fine dell'anno in Giappone. A un anno di distanza dall'uscita della macchina speriamo di salire a quota 2 milioni. Dobbiamo raggiungere il 70% del mercato per quanto riguarda le console della nuova generazione, ovvero PlayStation, Ultra 64 e Saturn. Se non riusciamo a superare il 50%, i lavori delle third parties rallenteranno: le third parties preferiscono non lavorare con società che non raggiungono il 50% del mercato.

Ci si sta spostando verso il fomato CD. Ma la Nintendo continua a preferire il formato cartuccia. Cosa pensate in proposito?
Non vogliamo commentare la stra-

SEGASATURN

Il Saturn è, semplicemente, la console del futuro della Sega. La sua uscita è prevista per il 22 Novembre in Giappone al prezzo di 44,800 Yen (la Sega sta ancora prendendo in considerazione le date d'uscita Statunitense ed Europea, anche se da noi, grazie al mercato parallelo è già arrivato). Al lancio della macchina sul mercato saranno disponibili 8 titoli, che diventeranno 41 prima della primavera. La lista dei "Magnifici Otto" comprende: *Virtua Fighter, Clock Work Knight, WanChai Connection, New Yumeni Mistery Mansion, Gail Racer, Gotha, TAMA, Mahjong Tenjiku, MYST*.

Gli uffici della Sega in Giappone. Oltre al personale predisposto per lo studio dell'evoluzione hardware e software, il reparto marketing è altrettanto pingue.

Ecco la lussuosa entrata degli uffici della SEGA. Vi piacerebbe lavorare in un posto del genere, vero?

IL SATURN PROSSIMO VENTURO

Panzer Dragon

Si tratta di uno sparatutto precalcolato in cui non avrete la possibilità di muovervi liberamente nello scenario: avrete una mitragliatrice automatica come arma regolare, ma se continuerete per due o tre secondi a premere il pulsante di fuoco sullo stesso bersaglio lo inquadrerete nel mirino e lo distruggerete con un potentissimo raggio laser (ricordate *R-Type*?). Potrete usare i pulsanti laterali per girare. L'interfaccia comandi non sembra particolarmente interessante: avrete quattro visuali diverse (da dietro, di fronte e sui due lati) e un radar che vi mostrerà la visuale scelta. Ripeterete sempre gli stessi livelli: una caverna, un deserto e una foresta. Il livello desertico mostra un paesaggio simile a quello di Dune, con vermi giganti et similia. Nella caverna vedrete animaletti striscianti e esplosioni spettacolari, con insetti e mostri che cercheranno di avvelenarvi. Se mancate il nemico potrete vedere i segni dei proiettili sul terreno. Nella versione definitiva la grafica risulta più piacevole e molto più dettagliata. Comunque la musica di background è piuttosto noiosa. Il gioco, a quanto ci è stato detto, a versione ultimata dovrebbe avere otto livelli.

Clock Knight

È un classico gioco di piattaforme, con effetti 3D molto ben realizzati e scrolling parallattico. Tutti gli oggetti sono realizzati in grafica tridimensionale e l'azione ha luogo in differenti sale di una grande casa. Le scene con ambienti in texture mapping sono numerose. Ci sono un sacco di livelli nel gioco: ben 36. Il gioco consiste principalmente nell'evitare di cadere nelle trappole e di finire sotto qualche oggetto pericolante, ma dopo qualche tempo finisce per risultare un po' noioso. In *Clockwork Knight* non si ha mai vita molto lunga, e l'energia vitale è rappresentata da una serie di simboli nella parte bassa a sinistra sullo schermo. Durante il gioco dovrete raccogliere una serie di chiavi: se raccoglierete la chiave giusta guadagnerete più punti-vita.

tegia della Nintendo. Possiamo solo dire che se la capacità della cartuccia aumenta il costo delle ROM diventa, e quindi del gioco finito, amenta di conseguenza.

La grande ascesa della Sega nel settore Home con il Megadrive e il Game Gear è coincisa con il declino improvviso della Nintendo, che fino alla prima metà degli anni '80 dominava letteralmente il mercato. Sapete spiegarvi il perché?
SEGA, professionista nel settore nella creazione di videogiochi, ha sviluppato una console e il suo software comprendendo pienamente i bisogni degli utenti di videogiochi. Inoltre, abbiamo lanciato una macchina a 16 bit prima della Nintendo e il suo prezzo era simile a quello del Nintendo a 8 bit.

La Nintendo ha da molti anni Mario, mentre la Sega fino a qualche anno fa aveva diversi personaggi simbolo che però duravano solo poche stagioni (come Alex Kidd e Wonderboy). Alcuni dicono che da voi non c'é la "cultura del personaggio" e che anche Sonic stia per finire sotto naftalina a favore di un altro eroe pronto a sostituirlo. La verità qual è?
Questa voce è infondata. Secondo i nostri dati, quasi tutti i giovani teenager, negli USA e nel Regno Unito, conoscono Sonic. Sonic è il simbolo della SEGA e non vogliamo certo buttarlo via.

***Sonic & Knucles*, oltre a essere un gioco a sé, permette ai possessori di Megadrive di sfruttare le puntate precedenti del porcospino. È un esperimento, come per il chip SVP contenuto in *Virtua Racing*, oppure verranno realizzate altre cartucce di questo tipo, per esempio per la saga di *Street Of Rage*?**
Non abbiamo alcun progetto di produrre cartucce simili per il momento. Quindi, potrebbe rimanere un esperimento isolato.

Le cartucce, che non può essere "copiato" molto agevolmente, la pirateria non è riuscita a diffondersi più di tanto. Questo ha dato origine al fenomeno del noleggio. Lo ritenete una cosa positiva o negativa per i vostri prodotti?
Come SEGA Company preferiamo non rispondere. Se volete il *mio parere personale*, io ritengo che questo sia un fenomeno positivo per il mondo dei videogiochi. La gente ha l'opportunità di giocare con software a basso costo e dunque non è più indispensabile acquistare il software

Negli ultimi anni la Sega grazie a giochi come *Virtua Racing* e *Virtua Fighter* sviluppati sulla scheda Model One; *Daytona USA* invece gira su Model Two, ha riscosso numerosi successi. Vista la velocità di evoluzione di questo sistema esiste la possibilità di vedere il Model Three al lavoro con *Virtua Fighter 2*?
No comment.

Il Saturn sarà lanciato sia in formato Arcade che per uso domestico. Cosa di sviluppare la strategia del lancio dei titoli?
Il software per Saturn non sarà composto solo da titoli Arcade, ma anche da titoli originali (cioè sviluppati appositamente per questa piattaforma, NdR). Molto presto verrà sviluppato anche software non da gioco.

Quali sono le principali differenze fra il mercato Giapponese quello Americano e quello Europeo?
Vi sono tantissime differenze fra paese e paese: il tipo di gioco preferito, il personaggio preferito, i prezzi che si possono applicare, le campagne promozionali e il giudizio dei genitori sui videogiochi. Preferiamo non entrare in dettaglio su quelle che sono le reali differenze fra il Giappone e gli USA o l'Europa.

Il V-Saturn uscirà insieme al Saturn?
No, probabilmente il V-Saturn della JVC/Victor uscirà verso i primi di dicembre e, pur rimanendo compatibile, avrà alcune differenze.

Ci saranno altre società che svilupperanno la propria versione del Saturn?
Sì, ne è un esempio la Yamaha.

Che relazione c'è tra la Sega e l'Hitachi?
L'Hitachi sviluppa i chip SH2 ed è anche il nostro nuovo distributore in Giappone: ha molti punti vendita nel paese e utilizzeremo la sua rete di distribuzione. Per noi è una grande opportunità di vendita.

Ci sono altri distributori a cui vi appoggerete?
Sì, c'è la Toshiba EMI: utilizzeremo il suo canale di distribuzione nei negozi di dischi per vendere i nostri prodotti sia hardware che software. Inoltre utilizzeremo anche il nostro canale di distribuzone normale, quindi con questo, quello della Toshiba EMI e quello della Hitachi Media Force (la società sussidiaria della Hitachi, NdR) avremo ben 3 canali diversi su cui contare; abbiamo anche fondato la nostra propria rete distributiva, la Sega United. In tutto ci saranno circa 7.000 punti di ditribuzione della Sega.

Il nostro Nicolasan alle prese con il Mega Drive 32X, dall'espressione non sembra esserne troppo entusiasta, ma è puramente una questione di gusti.

Perché avete creato la Sega United?
In Giappone, il sistema di distribuzione è molto complesso. Ci sono diversi livelli e noi abbiamo cercato di semplificare il canale distributivo.

Gli accordi con la Toshiba EMI e con la Hitachi avranno validità anche al di fuori del Giappone?
Non lo sappiamo ancora.

Chi comprerà il Saturn? Qual è l'utente tipo?
I primi a comprarlo saranno gli studenti delle scuole superiori e i giovani uomini d'affari. Per la maggior parte uomini. Ci piacerebbe attrarre anche il pubblico femminile, ma non è facile. In alcuni paesi, poi, le classificazioni dei giochi sono molto strette...

Recentemente avete inaugurato in Inghilterra un Game Center che ha attirato l'attenzione della stampa specializzata. Pensate di continuare su questa strada e quindi di aprire Game Center anche in altre zone d'Europa, magari in Italia?
Vi sono buone possibilità di aprire Game Center o piccoli parchi nel mondo. Al momento però non siamo in grado di dire dove o quando sarà inaugurato il prossimo centro.

Siete ufficialmente autorizzati a incrociare le dita.

Dopo l'intervista, Chicho Higashi ci ha condotto in un reparto della Sega in cui erano montati un 32X e un Saturn. Sul retro del Saturn c'era uno slot in cui si trovavano delle cartucce con delle batterie al litio: molto probabilmente serviranno per salvare le posizioni di gioco o la configurazione del Saturn (anche se non è stata annunciato niente di ufficiale), o magari per i giochi su cartuccia... La porta di espansione, invece, sarà dedicata al lettura dei Photo CD (la Victor sta lavorando ad alcuni progetti al proposito).

• Gearloose & Nicolasan

Il Saturn in tutte le sue "dimensioni". Ai più, la nuova console della Sega è sembrata piuttosto ingombrante, pur restando di dimensioni piuttosto ridotte. Il CD viene incastrato nello slot tramite tre sfere a scatto, per evitare che l'inavvertita apertura dello sportellino causi lo "schizzo" del CD.

Nintendo VIRTUAL

Finalmente la Nintendo comincia a scoprire le sue carte: alla fiera che si è tenuta in Giappone lo scorso novembre, ha presentato la sua macchina per la realtà virtuale, il Virtual Boy. Vediamo che cosa ha in mano la casa dalla grande "N": sarà un poker o semplicemente un bluff?

Si chiama Shoshinkai ed è uno show organizzato dalla Nintendo stessa per presentare le novità che riguarda le sue macchine, sia a livello hardware che software. Al di là di tutti i nuovi titoli presentati (tra cui un sacco di GdR), la gente era attratta da una grande novità: il sistema virtuale che, secondo le intenzioni della Nintendo, dovrebbe imporsi come una delle console principali nei prossimi anni (i dirigenti azzardano la possibilità di vendere qualcosa come tre milioni di unità solamente nel primo anno di vendita!).

Il Virtual Boy è composto da tre unità: un visore, un joypad simile a quello della Playstation e un treppiede per reggere il "casco". Il visore contiene due piccoli schermi a cristalli liquidi e due altoparlanti; tramite due pulsanti è possibile aggiustare il "casco" al viso e variare il campo visivo. La console funziona batterie (ben 6, che si trovano nel controller e che garantiscono 7 ore di gioco) e può anche utilizzare l'alimentatore del Super Nintendo. Il lancio ufficiale in Giappone è previsto per il prossimo aprile e il prezzo si aggirerà intorno ai 20.000 Yen (ovvero poco più di trecentomila lire, NdR).

Al di là del prezzo e degli accessori previsti (tra i primi disponibili ci sarà un cavo di collegamento che permetterà di giocare in link con gli amici) è molto interessante parlare delle caratteristiche tecniche del Virtual Boy: la presenza di un microprocessore RISC a 32 bit fa pensare a un hardware in grado di competere con le nuove console

E

Sopra, il supporto sul quale faceva bella mostra di sé il casco del Virtual Boy. Le immagini dei giochi, in tonalità di rosso non sono sembrate un granché. *A destra*, lo stand Nintendo presso il quale è stato presentato la nuova console della grande "N". Virtual Boy? No Ultra 64? Ahi, Ahi, Ahi!

quali Saturn e PlayStation, con grafica coloratissima e ultradefinita e un'enorme potenza di calcolo... ma a giudicare da quanto è stato presentato, difficilmente il Virtual Boy potrà competere con il mio vecchio orologio a cristalli liquidi: il visore proietta delle immagini rosse a quattro tonalità su uno sfondo nero e il processore a 32 bit viene utilizzato per calcolare i diversi piani delle animazioni tridimensionali, ma non si tratta di vera e propria "realtà virtuale". In pratica, l'hardware gestisce i piani tridimensionali per dare un'impressione di profondità, e questo non ha niente a che fare con la realtà virtuale! Certo, la risoluzione video è molto buona e le animazioni 3D, grazie al sistema RTI (Reflection Technology Ink), sono realistiche, con gli sprite

che cambiano di dimensione quando si spostano da un piano all'altro, ma non si può dire che questo sia quello che tutti ci aspettavamo. Inoltre, le sessioni di gioco prolungate possono stancare e fare venire il mal di testa, il che accade quando si gioca per più di venti minuti... figuratevi dopo due ore!

Alla fiera la Nintendo ha presentato i tre giochi, tutti sviluppati internamente senza third parties, che saranno disponibili quando uscirà il Virtual Boy: *Teleroboxer*, un gioco di boxe, *Mario Bros VB*, la trasposizione del gioco di Mario uscito negli anni ottanta, e *Space Pinball*, un futuristico flipper 3D. Dopo il lancio della macchina, dovrebbe uscire un gioco al mese e le cartucce potranno avere una capacità di 8, 16, 24 o 32 Mega. Nelle previsioni della Nintendo ci sono 3 milioni di console e 14 milioni di cartucce vendute nel primo anno: una previsione molto ottimistica se comparata alle effettive potenzialità tecniche della macchina. Staremo a vedere.

• Nicolasan

Il Joypad del Virtual Boy è adatto sia per i mancini che per i destri, saranno contenti in america, visto l'elevato numero di mancini presenti oltre Oceano. Ma non so quanti di noi siano pronti a girare per la città con un casco in testa è una cosa del genere in mano!

TEKKEN

Un gioco della Namco per PlayStation, strizza l'occhio a *Virtua Fighter*.

I coin op giocano un ruolo molto importante nello sviluppo dei videogiochi per console (la Sega, al contrario della Nintendo, ha capito e sfruttato perfettamente questo legame) e la Sony, avendo intuito le potenzialità di questo mercato ha deciso di creare una propria macchina da sala in collaborazione con la Namco, utilizzando una scheda chiamata System 11, basata sulla tecnologia della Playstation.

Tekken (un termine giapponese che significa più o meno "pugno d' acciaio") è appunto il primo gioco sviluppato per questa scheda. Il giocatore è un combattente che deve battersi senza armi in tutto il globo terracqueo: da Venezia (in Piazza San Marco), a Sichuan (in Cina), da Winderemer alle isole Figi. Il realismo delle tecniche utilizzate (come le proiezioni tipiche dell'Aikido usate da Nina), la fluidità e la velocità delle animazioni sono i principali punti di forza di questo picchiaduro.

Per definire i personaggi sono state usate tecniche di Gouraud Shading (un sistema che permette di rendere i poligoni meno "piatti" utilizzando delle diverse

Da queste immagini si deduce una chiara affinità con lo stile di gioco che ha reso famoso *Virtua Fighter*. Per essere sinceri, la grafica dei personaggi sembra più curata di quanto non lo sia per il gioco Sega in versione Saturn, ma dipenderà dalla giocabilità e dalla velocità di aggiornamento un giudizio finale in questo senso.

sfumature di colore, NdR) e se due giocatori scelgono lo stesso personaggio potrete notare vestiti e "mapping" dei poligoni completamente diversi.
Anche la giocabilità sembra di buon livello: ci saranno due pulsanti per i pugni (sinistro e destro) e, naturalmente, due per i piedi, in modo da creare una logica di combattimento, assente in quasi qualsiasi altro titolo del genere; inoltre, in questo modo, gli attacchi diventano semplici da imparare e da effettuare.
La differenza tra *Tekken* e gli altri giochi simili (alla *Virtua Fighter*, per intenderci), è la possibilità di zoomare: l'effetto è davvero impressionante. Non ci sono limiti all'area di combattimento e quando i lottatori sono più lontani li vedrete più piccoli, ai limiti dello schermo.
Purtroppo questo titolo è caratterizzato da una certa carenza di attacchi speciali e di mosse spettacolari: alla fine il combattimento risulta un po' impoverito da questa mancanza. Inoltre il sonoro è molto povero: niente musiche, ma soltanto urla digitalizzate e suoni dei colpi. Ma, d'altra parte, bisogna tenere conto del fatto che i lavori di sviluppo sono ancora a un livello piuttosto embrionale (solamente al 50%!) e molte cose possono essere cambiate prima che il gioco raggiunga i negozi. Non ci sarebbe da stupirsi, se la data di pubblicazione venisse ritardata proprio per questo.

• Nicolasan

I fondali del gioco sono spettacolari, dando ai combattimenti un'atmosfera particolare e profonda. Il punto forte di Tekken rimane comunque la predisposizione dei tasti che comandano i movimenti dei lottatori, che creano una sorta di "logica" di combattimento che, a volte, è assente in questo genere di giochi.

Una grafica spaziale

Avvalendosi delle enormi potenzialità della Playstation, la Namco sta lavorando alla trasposizione di *Starblade*, un coin-op uscito un paio di anni fa e convertito anche per Mega CD, che viene riproposto col nome *Starblade* α in una veste grafica invitante che ha ben poco a che fare con quella originale.

Momenti salienti della fase d'attacco alla stazione orbitante Red Eye.

I tipici portali, a torretta, che proteggono l'ingresso al generatore.

Quando *Starblade* uscì in sala, di giochi poligonali come *Virtua Racing*, *Virtua Fighter* e *Star Wars Arcade* ce ne erano ben pochi. La maggior parte dei coin-op faceva uso esclusivamente di grafica bitmap e questo titolo, grazie alle sua elevata innovazione (almeno per quel tempo...), riscosse un grande successo. Non si trattava di uno sparatutto in tempo reale: il giocatore, cioè, non controllava l'astronave e non decideva dove andare. Il suo compito consisteva nel muovere un mirino e fare fuoco su tutto ciò che si muoveva, mentre i fondali precalcolati venivano caricati da laserdisk (quindi il motore poligonale si occupava "solamente" di disegnare le astronavi nemiche). Basato sul System 21, che tra l'altro è montato anche in *Cybersled*, il coin op di *Starblade* non utilizzava al massimo il suo potenziale: i poligoni erano semplici, piatti e monocromatici, e non era stato fatto uso di alcuna tecnica particolare (come texture mapping o Gouraud shading) per renderli più realistici.

Con questa nuova versione per la macchina della Sony, la Namco ha avuto la possibilità di mostrare le vere potenzialità del titolo. Grazie all'aggiunta del texture mapping, per esempio, il gioco ha letteralmente cambiato faccia e ora assomiglia in maniera impressionante a uno spettacolo cinematografico di combattimenti stellari. I programmatori hanno anche inserito un'opzione per disattivare la "mappatura" dei poligoni, grazie alla quale è possibile apprezzare maggiormente il miglioramento estetico.

La trama di *Starblade* α ricalca fortemente quella di "Guerre Stellari": il giocatore veste i panni di un eroico pilota che, a bordo della sua potente astronave Geosword, deve infiltrarsi tra le linee nemiche e distruggere il generatore Octopus che si trova nel cuore della stazione orbitante Red Eye, dopo essere penetrato all'interno della complessa struttura e aver superato gli imponenti sistemi di sicurezza.

Speriamo di poterlo vedere presto (per ora è stato sviluppato solo per un 50%): rimanete su questo canale per una tempestiva recensione!

• Nicolasan

Sopra, la torretta d'accesso al generatore Octopus. *A sinistra*, una panoramica della stazione Red Eye vista dall'interno dell'abitacolo del caccia Geosword.

CYBERSL

La Namco sta preparando la conversione per Playstation del gioco poligonale di combattimento del momento. Guardando le immagini cercate di non sbavare... mi raccomando!!!

Come nella versione arcade del gioco, dovrete scegliere tra sei mezzi che si differenziano per velocità, corazza e potenza di fuoco. Parteciperete a un torneo che avrà luogo in un'arena (diversa a seconda del livello di difficoltà) con scenari e terreni differenti. Sono disponibili due visuali (una all'interno dell'abitacolo e l'altra da dietro il mezzo, probabilmente quella più utile). Ogni veicolo disporrà di una mitragliatrice pesante per i combattimenti ravvicinati e di missili a ricerca (ne saranno necessari da due a cinque per abbattere il nemico, secondo il tipo di avversario). Il missile si "aggancia", lasciatemi passare il termine un po' casereccio, direttamente al bersaglio quando il nemico è a una certa distanza e, una volta lanciato, raggiunge inesorabilmente l'obiettivo. Se invece tentate di lanciare il missile da una distanza eccessiva, il

LED

nemico potrà scansare i colpi e salvarsi. Esiste anche la possibilità di far esplodere in volo i missili nemici con i propri, se si è molto veloci e se si ha una buona mira. I colpi, tuttavia, sono limitati (il numero massimo dipende dal livello di difficoltà che viene scelto all'inizio del gioco). Potrete anche raccogliere una serie di bonus e power-up (come la croce rossa, che vi permette di aumentare la corazzatura del mezzo), ma state attenti: alcuni oggetti possono sembrare bonus, ma in verità sono mine!

Rispetto alla versione originale coin-op, *Cybersled* per Playstation contiene alcune innovazioni. Il background, per esempio, è realizzato in texture mapping (mentre la versione originale era in soli due colori) e lo stesso si può dire delle superfici dei mezzi (sul lato dell'M9-F33, ad esempio, c'è disegnato un bellissimo teschio).

Altra innovazione è lo split-screen: è molto meno attraente di due schermi pieni (e su questo non si può non essere d'accordo), ma era l'unica soluzione possibile se si voleva permettere a due giocatori di confrontarsi contemporaneamente. In ogni caso, sia lo scenario che il radar e gli altri strumenti occupano ancora una buona parte dello schermo: non vengono ridotti proporzionalmente alla metà. Questo può, quantomeno nel corso delle prime partite, confondere un po' il giocatore, ma si tratta sempre di una versione non del tutto completata, in via di sviluppo (siamo intorno al 70-80% per quanto riguarda il livello di programmazione) e sicuramente verranno apportati dei miglioramenti. Ciò che non è ancora chiaro è se, in versione split-screen, sarà possibile utilizzare le due visuali (anche perché potrebbe dare dei problemi, a livello di confusione mentale, nel pieno dell'azione).

• Nicolasan

MY SHIELD
ENEMY
REX
ITEM
WIN
LOSE
DRAW

WIN
LOSE
DRAW

MISS!!
WIN
LOSE
DRAW

機体を 選択して下さい
MADISON HAWK
M9-F33
SPEED:
WEAPON:
SHIELD:

La velocità del gioco riesce a rendere l'azione estremamente frenetica. Come è già accaduto per Ridge Racer, la versione per PlayStation presenta alcune innovazioni rispetto al coin op, almeno questo è quanto afferma la Sony.

PROVE

CONSIGLI PER LE COMPERE!

È stato provato che al giorno d'oggi, visto che ormai la TV è parte della nostra vita sociale, la trasmissione preferita di una persona è indice del suo quoziente intellettivo

DUPONT
Il nostro francesone passa tutti i giorni a guardare Non è la Rai e ha comprato tutti i dischi della trasmissione, più quelli di Pamela e Ambra.

RED FURY
Essendo a conoscenza della sua incapacità nel raccontare barzellete, Red Fury studia i concorrenti di La sai l'ultima, per carpire i loro segreti.

NEXUS
Com'è possibile dimenticare quella vecchia sagoma di Benny Hill? Nexus non ci riesce e continua a guardare i suoi divertentissimi sketch.

RANDOM
Un programma geniale almeno quanto i suoi due conduttori, Paolo Rossi e Piero Chiambretti: Il laureato. "...Rical, ad Hammamet prima o poi ci vieni anche tu!"

TRUST
Blob, per Trust, è un mito unico: un mito il film, un mito la trasmissione e un mito gli ideatori, Enrico Ghezzi e Marco Giusti.

APECAR
Il TG4. Guzzanti non era nessuno: Fede rulla supremo e non ci dispiacerebbe averlo in redazione, affianco al Branduardi.

SCARLET
Il signor Giordano di Cinico TV è uno degli eroi di Scarlet... Per non parlare di Mafia Man e dei fratelli Abbate!

PADDY
Il TG3, perché è il telegiornale più obiettivo... anche se fa ridere meno di Emilio Fede.

MADOC
Alla ricerca dell'Arca, trasmissione di Mino Damato che ha colpito nel segno: Madoc, infatti, adora l'avventura.

PICCHIADURO

Casa: RAI/FININVEST
N°Giocatori: 1/4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

VORDAK
Vordak non perde mai una puntata di Check up, la rubrica di medicina in onda il sabato su Rai 1 che offre le ultime novità sull'emoglobina. Per lui è come seguire un corso di gastronomia.

PENTOTHAL
Le telecronache del motomondiale su Tele +2. Pentothal è infatti un supporter accanito di Cadalora. Forza Luca!

STYLZ
Target. Una trasmissione a suo dire geniale e assolutamente all'avanguardia della quale non perde neanche una puntata. Ultramitico il Cirofax.

ROY
Mai dire gol. Nessuno può prendere per i fondelli la squadra del cuore di Roy; nessuno a parte la Gialappa's Band, ovviamente!

ORWELL 2000
Il nostro appassionato di fantascienza libera il bambino che è in lui tutti i pomeriggi, quando si pianta davanti alla TV a guardare Bim Bum Bam con una fetta di pane e Nutella in mano.

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

POWER GAME

Virtua Fighter

Whooooooaaaaa! Stop the press! È arrivato *Virtua Fighter*! Buttate le vostre console dalla finestra e trovate dello spazio in salotto per questo CD pieno di grafica, sonoro, giocabilità e libido pura, mezzo per l'affrancamento dalle mondane preoccupazioni, sogno inconfessato e finalmente realizzato dei giocatori di mezzo mondo, prima tappa nel processo di illuminazione che ci porterà nel coranico Paradiso fatto di giardini fioriti e pieni di frutti e popolato di accondiscendenti fanciulle e di spettacolari console da

Finalmente *Virtua Fighter* è arrivato, e rispetta tutte le promesse, o quasi...

Esistono certamente schiacciate più eleganti, ma serve allo scopo!

Ogni lottatore ha un proprio fondale, come in ogni picchiaduro.

Difficile resistere a un gioco come questo, ma il costo della macchina...

Tutte le mosse e le prese speciali del coin op sono state riprese.

Se l'immagine si allontana i particolari vengono meno, ma non il gioco.

PER VINCERE OGGI

In *Virtua Fighter* ci sono due modi per sconfiggere gli avversari: il primo è quello di azzerargli la barra dell'energia, in pratica pestarlo senza sosta, senza farvi beccare, in modo da passare al successivo sfidante; il secondo modo per battere il nemico richiede una tecnica senz'altro maggiore del primo: a furia di spintoni, prese e proiezioni dovrete scaraventarlo fuori dal ring, ponendo in questo modo termine al combattimento indipendentemente dall'energia rimasta all'espulso. In questo modo, se sarete sufficientemente abili, potrete trionfare anche se la vostra barra d'energia è quasi vuota.

gioco. Il Saturn ci sarà in quel Paradiso, checché ne dica Super Mario (o Peter Main, il che è lo stesso). Quando le vostre mani, vinto il tremito convulso e irrefrenabile che le agita come quando vi aspetta l'interrogazione in filosofia, avranno scartato il disco e lo avranno inserito nell'apposito vano, 20 secondi vi separeranno dal gioco: io so cosa si pensa in quei 20 secondi, anch'io li ho vissuti. Come per incanto si rivive la scena dell'acquisto della macchina, al rallentatore, e i soldi consegnati al negoziante diventano presto 10 milioni, 100 milioni, moltiplicati dalla paura di aver acquistato un sistema da gioco indegno di cotanta filigrana. E solo ora notate il

Quando riuscite a colpire Dural sentirete un rumore metallico, se ci riuscite.

Ennesima presa rovesciata, fa davvero male, ve lo assicuro.

La spallata di Pai è davvero tremenda, unita poi alla sua velocità...

Calcio rovesciato. Non sono i colpi, ma la velocità di Pai da temere.

Anche contro il padre, Pai non si dimostra troppo docile.

OTTO FACCE DI POLIGONI

•Legenda: S=sinistra, D=destra, G=basso, A=alto, B=pulsante B, C=pulsante C. Chiaro?

AKIRA

Karateka muscoloso e veloce, il Ryu della situazione. Dispone di spazzate molto efficaci. Le sue mosse speciali sono il Renkantai (DD, CC), il Rimon Chouchuu (DD, B), il Mookohkoh Hazan (G, D, B) e il Toshin Sohtai (S, B).

PAI CHEN

Una cinesina simpatica nell'aspetto e terribile sul ring. È molto rapida e le sue cinque tecniche segrete sono il Senpuuga (A+C), il Renkan Tenshinkyaku (B, B, B, C), l'Ensen Hairyuu (S, B), il Tenchi Tohraku (D, G, B) e il Senpuu Enshin (S, D, B).

WOLF HAWKFIELD

Gli amici lo chiamano Pastamatic per i suoi bicipiti, Lui si vendica sorridendo mentre scatena Axe Lariat (DD, B), Body Slam (D, B), Double Arm Souplex (diagonale bassa sinistra, A+B+C), Sonic Upper (diagonale bassa destra, B) e Shoulder Attack (S, D, B).

LAU CHEN

Il papà di Pai è meno rapido della pestifera ma è molto più esperto . I suoi colpi speciali sono il Senpuuga(A+C), il Renkan Tenshinkyaku (B, B, B, C), il Tenshin Hainshou (S, D, B), lo Shakashoh (diagonale bassa destra, B) e lo Shajohshoh (diagonale bassa destra, B).

JEFFRY MC WILD

Sorta di gigante con pettinatura a metà tra Bob Marley e Roberto Baggio, vi massacrerà a suon di Elbow Upper (DD, B, B), Power Slam (D, B), Power Bomb (diagonale bassa destra, A+B+C), Toekick Hammer (G, C, B) e Iron Claw (G, B).

KAGE MARU

Un ninja Blu il cui sguardo vi farà gelare il sangue nelle vene: Ryuuei Kyaku (DD, C), Kagegasumi (S, D, B), Koenraku (S, B), Suishageri (diagonale alta sinistra, C) e Kaiten Jizurikyaku (S, Diagonale bassa sinistra, G, diagonale bassa destra, D, C).

SARAH BRYANT

È veloce e cattiva, e combatte su sfondo incredibilmente atmosferico! I suoi colpi più pericolosi sono l'Illusion Kick (diagonale bassa destra, C,C), il Double Joint Butt (D, B, C), il Combo-Rising (B, B, B, C), il Neck Breaker Drop (D, D, B) e il Somersault Kick (diag. alta sinistra, C).

JACKY

Chi ha detto Ken? Questo qui è biondo, con i capelli lunghi, un vestitino rosso, abilissimo con i calci, ma non è Ken! Vi colpirà con Spinning Back Knuckle (S, B), Elbow Spinning Kick (D, B, C), Spinning Arm Kick (S, B, C), Neck Breaker Drop (D, D, B) e Somersault Kick (diagonale alta sinistra, C).

DURAL

Questa lottatrice non é selezionabile all'inizio del gioco e ve la ritroverete di fronte come avversario finale. È davvero fortissima, soprattutto nelle proiezioni e nei calci, quindi state molto attenti!

In questo caso l'incontro dura 60 secondi, al meglio dei cinque.

ghigno infame del commesso che vi ha dato la confezione e credete di sentirlo mentre dice "Ne ho sbolognato un altro di quei VIC 20 ricarrozzati!". Sudore, il sudore vi bagna le mani e vi impiastriccia il joypad: "Porca **Censura**! Ora non potrò neppure rivenderlo per nuovo, questo bidone!...". Poi, il sole torna a splendere: lo schermo di selezione dei personaggi irrompe nelle vostre rètine, i vostri timpani percepiscono note che il vostro cervello si rifiuta di credere provengano da un videogioco. È una frazione di secondo: mentre la marea delle emozioni monta in voi, le dita piegano la resistenza del tasto START, il gioco parte, le vostre ginocchia cedono. Dopo aver scelto uno dei personaggi,

Molti colpi possono essere evitati semplicemente mettendosi in parata.

Dural, l'ultima avversaria che dovrete affrontare...

È possibile selezionare il tempo di durata di un incontro...

...in quelli rappresentati qui sopra il tempo è illimitato.

dopo aver fatto partire solo due o tre colpi, rivedete la scena dell'acquisto, e ora vi sembra di aver speso un milione, poi seicentomila lire, poi solo trecento... *Virtua Fighter*? È bello, bellissimo, grandioso: un vero capolavoro di tecnica dove la tecnica non è semplice omaggio al progresso, vetrina di presuntuosi programmatori superbi nella manipolazione di numeri e comandi, creatori di giochi dall'anima arida, Frankenstein con il corpo di Claudia Schiffer in attesa di un fulmine che non arriverà mai.

Virtua Fighter è un vero gioco, desiderio di non staccarsi dal joypad fino al prossimo black-out, brama di tornare a impugnarlo, di dedicare a quei poligoni ogni momento della vostra esistenza a costo di rompere i rapporti con la propria ragazza, la famiglia, gli amici. Sareste dei fessi se lo faceste veramente...

• ***Paddy***

I fondali e i movimenti dei giocatori sono ottimi, da non credere!

Gli effetti di zoom e di rotazione sono adeguatamente veloci.

Inquadrature come queste appaiono solo durante il replay.

VIRTUA FIGHTER

Il paragone con la versione coin-op è d'obbligo: rilevanti differenze non ce ne sono, se non per delle lievissime imprecisioni nel movimento degli angoli lontani del ring e in una maggiore "discrezione" del cambiamento di prospettiva durante i combattimenti, ma nulla di cui ci si debba preoccupare. La velocità dell'azione, i movimenti dei personaggi, la grafica complessiva e il sonoro sono repliche pressoché perfette della macchina mangia-monete che tutti, chi più chi meno, abbiamo contribuito a nutrire. L'effetto complessivo è davvero stupefacente anche se il gioco potrebbe lasciare leggermente insoddisfatti gli stritfaiterdue-dipendenti: sapete, i due titoli sono davvero differenti tra loro, con il capcomiano molto più veloce e dotato di un maggior numero di colpi e spessore complessivo di gioco e il prodotto Sega che mette l'accento sull'aspetto esteriore e su una strategia di gioco enfatizzata dal più lento ritmo dell'azione. Tutto sommato *Virtua Fighter* è il degno inizio per il Saturn.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ (9/10)

Una volta che vi sarete resi conto che non è *SSFII* vi divertirete come pazzi. Veloce e immediato, cosa pretendere di più?

GRAFICA (9/10)

Di stima, più che altro, per le potenzialità della macchina. Con un po' di tempo in più i programmatori avrebbero potuto fare di meglio

SFIDA (8/10)

"Solo" 8 lottatori, ma con molte tecniche a disposizione e 4 livelli di difficoltà: giocherete questo titolo a lungo

SONORO (9/10)

FAVOLOSO! Le colonne sonore sono da svenimento! Il 10 sfugge per gli effetti sonori appena appena "soffocati", ma io sono cattivo...

93

SOTTO CONTROLLO

Pugno

Muove i combattenti

Calcio

Parata

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

POWER GAME

Ok ragazzi, cominciamo a scaldare i muscoli, indossiamo la Vostra divisa da combattimento e buttiamoci all'assalto dell'ultima, ma certo non inutile, versione del torneo di arti marziali più longevo della storia!!!

SSFII Turbo per 3DO non presenta sostanziali differenze dalla versione coin-op; devo, anzi, dire che se le precedenti conversioni del gioco si avvicinavano all'originale, nonostante piccoli difetti grafici, nel nostro caso siamo di fronte a una copia sputata... se non fosse per qualche inesattezza poco rilevante. Una grave mancanza è stata, a mio avviso, l'assenza dei bonus stage: spaccare i barili al volo era un ottimo intermezzo... inoltre i fondali non sono animati alla perfezione... d'altra parte, avvicinandosi le feste natalizie a passi da gigante, quei "bravi ragazzi" della Capcom hanno pensato bene di bruciare le tappe e fornire un'esca, sebbene incompleta, per aumentare le vendite della console. La parte più spettacolare di *SSFII Turbo* è comunque il suo livello grafico, che non ha *mi-ni-ma-men-te* perso terreno rispetto alla versione originale, mantenendo inalterata la fluidità e quindi la giocabilità.

Quattro nuovi personaggi vanno a infoltire la già cospicua schiera di combattenti a disposizione,

Non lo sai che i bambini devono andare a letto presto?

Non mi venite a dire che questo tizio assomiglia a Bruce Lee.

DAL PUGNO UNA CAREZZA

Benvenuti squillino le trombe, rullino i tamburi... Che inizino gli scontri e vincano i più duri!

...1 ...2 ...3 e 4

Nell'ultima versione di SSFII turbo sono stati ritoccati graficamente tutti i personaggi vecchi,implementate nuove mosse e inserite le supermosse finali.Sono un'pò come le fatality di Mortal Kombat ma possiedono un fascino tutto loro,devastando l'avversario con un colpo micidiale che illumina tutto lo schermo.

più un tale Akuma che vi posso solamente sconsigliare, a meno che non abbiate un bazooka a portata di mano. Per il resto, dovrete come al solito (di)battervi attraverso una quindicina di scenari, incontrando sia i "vecchi" personaggi che i nuovi acquisti. Fossi in voi non abbandonerei il personaggio che siete abituati a usare, anche perché i nostri idoli non sono stati ritoccati solo graficamente: qualche nuova mossa c'è, a voi collaudarne gli effetti sui poveri malcapitati.. Queste super-combo non fanno altro che esaltare la potenza di ogni personaggio, concentrando l'energia in un unico micidiale colpo. Naturalmente, per usarle occorre un tempo di "carica" adeguato alla portata dei danni che potrete infliggere al nemico, e già il fatto che tale tempo non sia dei più brevi la dice lunga...
In fase di opzione, aumenterete o diminuirete la potenza dei vostri colpi scegliendo un numero di stelline che va da 1 a 8 (handicap) e lo scenario, oltre alla velocità di gioco e al personaggio.
A fine incontro apparirà una "statistica" con gli incontri vinti e persi dai due giocatori; il numero di fianco alla stellina in fase di combattimento è quello delle vittorie consecutive di ognuno.

Opps,scusami se sono scivolato Balrog

Peccato che non abbiano dato la possibilità di usare il nunchako.

Cambiando discorso, potrete scegliere i colori dei vestiti dei personaggi e usare un nuovo pad a 6 tasti messo in circolazione proprio dalla Capcom, progettato per *SF*, il quale offre un'ottima soluzione al problema di passare dai comandi del bar a quelli della console; comunque la possibilità di riconfigurare i tasti agevola anche chi voglia continuare a usare il joypad tradizionale. A questo punto, chi di voi conosce i predecessori di questo picchiaduro avrà già smesso di leggere e sarà schizzato a procurarsi quest'ultimo gioiello per 3DO; agli altri posso solo dire che di questo passo, con l'uscita imminente di *Samurai Shodown*, il futuro del 3DO si prospetta sicuramente più roseo. In altre parole... Have a good Christmas and a happy new year with your new Panasonic entertainment system!

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

Alcuni fondali sono incopleti,qui gli elefanti sono fermi.

Alcune delle prese di T.Hawke sono veramente cattive.

Ecco alcuni dei lottatori che si esibiscono in prestazioni svolazzanti,vi assicuro che alcune sono veramente incredibili.

No!,non è un vampiro ma i danni procurati sono tanti, GASP.

Cammy è una vera specialista nelle prese di gambe.

Non credo che Saggat abbia molte possibilità di sopravvivere a questo

SSFII TURBO

Dopo ore e ore di duro, faticoso e intenso collaudo sono inevitabilmente giunto alla seguente conclusione: *SSFII Turbo* per 3DO, malgrado la fastidiosa assenza dei bonus stage, è uno di quei giochi che riempirà le vostre giornate e vi farà addormentare pensando a nuove tecniche omicide da utilizzare l'indomani per sconfiggere i vostri più "cari" amici. Graficamente è eccellente, gli sprite sono grandi quasi il doppio di quelli per MD e SNES e i colori sono stati fedelmente riprodotti, senza contare il "solito" sonoro, splendido e identico all'originale. Questo gioco si riconferma una pietra miliare dei picchiaduro: se si aggiunge, poi, la possibilità di usare quattro nuovi personaggi e, soprattutto, Akuma (quello nascosto), la sua già notevole longevità risulta incrementata non poco... Insomma, più di così che cosa volevate?

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Usando il joypad a 6 tasti meriterebbe 10, ma purtroppo il joypad standard risulta piuttosto scomodo

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Fluidissima e veloce... Rispetto al bar l'unica differenza è che potete anche starvene seduti

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Livelli di difficoltà ben calibrati, in due è immortale.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buone le musiche, buono il parlato (o meglio l'urlato), effetti da infarto

0 50 60 70 80 90 100

3DO **93**

SOTTO CONTROLLO

Calci

Pugni

Per muoversi

Panasonic

Ecco una splendida supermossa in azione,spettacolare.

I nuovi colpi speciali di Vega sono davvero carini.

Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

Che bello veder decollare un aereo al tramonto! Inutile, ma bello!

RIDGE RACER

Immaginate un mondo perfetto: i vostri genitori vi chiedono di non studiare troppo per non affaticarvi la capoccia, la vostra ragazza somiglia a Monica Bellucci, papà vi presta la sua Maserati (OK, ha la Uno, ma è un mondo perfetto...) ogni volta che gliela chiedete, e avete *Ridge Racer* - una copia pressoché perfetta della versione coin-op - a casa vostra. Grazie alla Namco questo desiderio è già realtà a patto che disponiate di un bel po' di soldi.

Non so da dove cominciare: avrei la tentazione di dirvi solo che *RR* è quasi uguale al coin-op, quindi compratevi due gettoni, provatelo in sala-giochi e date voi stessi il voto, ma penso che Rical non sarebbe troppo d'accordo... E allora mi sa che dovrete sorbirvi la solita tiritera di iperboli, lodi e inni di ringraziamento ai programmatori della Namco che hanno realizzato un capolavoro assoluto. Una volta caricato il gioco, pochi secondi durante i quali potrete ingannare il tempo facendo una velocissima partita a *Galaga* (ottimo modo per non girarsi i pollici), entrerete nello schermo delle opzioni. Una

VADO A PRENDERMI UNA BIRRA...

NOW LOADING !

... Mentre la PlayStation carica *Ridge Racer*, mi scoccia giocare a Galaga. Non fatelo, ragazzi: se riuscirete ad abbattere tutti gli alieni un bellissimo messaggio rosso comparirà sullo schermo. La parola PERFECT! vi renderà onore quale cecchino infallibile. Complimenti!
Ah, dimenticavo: con il Perfect avrete anche la possibilità di selezionare altre OTTO automobili, oltre alle quattro disponibili "normalmente". 8+4=12, la matematica non è un'opinione...

Sul cartellone in fondo a questo viale immenso, vedrete scorrere diverse immagini. Un'altra cosa inutile, ma bella! D'altra parte la PlayStation può fare questo e altro!

volta selezionata la vettura, la pista sulla quale cimentarvi, se guidare con il cambio automatico o con quello manuale e la colonna sonora, sarete proiettati sulla linea di partenza dove altri undici concorrenti aspettano il semaforo rosso.
L'impatto con la grafica è tale che non vi accorgerete del verde che scatta e, in meno di un secondo, le vetture che vi affiancavano saranno solo dei puntini all'orizzonte...
Semplicemente perfetto, l'aspetto esteriore di *RR*: le macchine sembrano vere, reali, toccherete lo schermo credendo di toccare la lamiera, per tacere della sventolona, che vi sculetta davanti agli occhi, alla partenza. I fondali sono impressionanti: a parte qualche poligono in meno, vi sembrerà di giocare in sala-giochi. Piccolo difetto: in casi più unici che rari, le pareti delle montagne tardano una

Ecco la pubblicità di Cybersleed, uno dei prossimi titoli per la console Sony.

Nel replay potrete riammirare le vostre prodezze.

SCUOLA GUIDA

***RR* non è un gioco di guida ma una vera simulazione: non fraintendetemi, non dovrete fronteggiare comandi particolarmente complessi ma dovrete guidare applicando appropriate tecniche di guida. Per esempio, se avete intenzione di affrontare una curva ad alta velocità, sappiate che dovrete lavorare parecchio di sterzo e controsterzo, altrimenti finirete in testacoda, e potrete dire addio alle vostre possibilita' di vittoria.**

VIRTUA RIDGE

Oggi come oggi, cosa sarebbe un bel gioco di guida sprovvisto di più di un punto di vista? Sarebbe un bel gioco lo stesso, lo so, ma se ce ne sono di più è meglio. Per non essere da meno dei titoli Sega, alla Namco hanno incluso una visuale posteriore che si aggiunge a quella dall'interno della vettura. Con la prima, più "plastica", si vede un po' di pista in più, ma se volete avere una sensazione di guida reale, provate a giocare dall'interno della vettura. Imbattibile!

frazione di secondo a rivestirsi di texture mapping e i palazzi appaiono con un po' di ritardo. I percorsi a vostra disposizione sono tre, ma in realtà si tratta di un solo percorso al quale vengono aggiunti dei "pezzi" nei vari livelli di difficoltà. Annoiarsi per questo?
Nemmeno per idea, e se il caro Apecar aveva tolto sei o sette punti a *Virtua Racing* MD perché c'erano solo tre percorsi, beh, con *RR* è un altro paio di maniche. Potrete scegliere il vostro bolide tra quattro vetture (a meno che non abbiate un'ottima mira, vedi box) dotate di differenti caratteristiche in termini di velocità massima, accelerazione, tenuta di strada e maneggevolezza.

In mezzo a tanto splendore grafico, il sonoro sfigura? No way, man! I brani della

Questa è probabilmente la macchina migliore, sicura e veloce.

Con la visuale da dietro si perde gran parte del divertimento.

Potete modificare il percorso aggiungendo e togliendo alcuni "pezzi".

Nel demo potete assistere ad alcune sequenze davvero spettacolari.

Un'altra immagine del demo, questa volta presa dall'elicottero.

colonna sonora sono degni di finire in cima alla hit-parade, anzi di non entrarci, visto che in testa a quest'ultima ci è arrivata puranco Ambra: semplicemente troppo esaltanti, misto perfetto tra techno, rock e musica tradizionale giapponese. Inoltre la voce che commenta la gara è tremendamente chiara e godibile (e non mancherà di mettere in dubbio la vostra sanità mentale se proverete a guidare contromano).
Credo di avervi detto abbastanza, perlomeno abbastanza da farvi capire che se avete un paio di milioni da spendere, questo è uno dei migliori utilizzi che potrete fare con il gruzzolo. In questo momento, non esiste niente di meglio di *Ridge Racer* per poter "pilotare" a casa. *Daytona*, comunque, sta sgommando dietro l'angolo...

• *Paddy*

Si ringrazia Console Generation

POWER GAME

ROCK 'N' ROLL

Le capacità della PlayStation continuano a stupire. *Ridge Racer*, infatti, viene caricato tutto in memoria e, durante il gioco, non sarete costretti ad attendere nuovi noiosi caricamenti. Inoltre, è possibile inserire un qualsiasi altro CD musicale e ascoltare una qualsiasi delle prime 6 tracce, questo perché la colonna sonora del gioco consiste in sei sole canzoni. It's all Rock 'n' Roll to me!

Alla partenza, una graziosa ragazza vi preparerà spiritualmente al via.

Speriamo che nessuno abbia la cattiva idea di precipitare dal cavalcavia proprio mentre stiamo passando.

Nel replay potete rivedere i vostri errori per cercare di migliorarvi.

RIDGE RACER

Questo gioco è pieno zeppo di difetti: si pilota con il joypad e non con un vero volante, la ragazza alla partenza non vi dà il numero di telefono, la grafica del simil-Galaga che appare durante il caricamento è oscena e il prezzo della benzina potrebbe aumentare ancora. Non solo: potrete giocarci a giorni alterni se nella vostra città saranno emanati restrittivi della circolazione, perché con *RR* sarà proprio come guidare davvero! La sensazione di velocità offerta dal gioco è incredibile, soprattutto se utilizzerete la visuale dall'interno dell'abitacolo, la grafica e il sonoro sono assurdamente strepitosi. Non ho altro da aggiungere. La mia non è pigrizia, ma solo voglia di non ripetermi con una serie di superlativi assoluti per descrivere questo titolo. Comunque, se ancora non lo avete capito, *Ridge Racer* è eccellente, sotto tutti gli aspetti, e con un po' di tempo in più a disposizione il piccolo difetto grafico a cui accennavo nella recensione sarebbe stato sicuramente evitato. Ah no, dimenticavo un altro difetto: il prezzo della PlayStation, ma quello lo avete già messo in preventivo, vero?

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dopo aver preso familiarità con lo sterzo iper-sensibile, sarà come guidare un'auto vera, nel bene e nel male

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Forse è un'esagerazione, ma non si è mai visto niente di simile su una console!

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tre percorsi, ma è come se ce ne fosse uno solo, anche se con delle simpatiche aggiunte. Ma lo giocherete fino alla nausea...

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musiche coinvolgenti e ritmatissime e una voce digitalizzata incredibilmente realistica

0 50 60 70 80 90 100

PS **95**

SOTTO CONTROLLO

Cambia i rapporti del cambio

Per dirigere la vettura

Cambia la visuale

Per accelerare

Per frenare

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

Fin dall'inizio è possibile scegliere quale livello visitare.

Selezionando Yakko si possono spostare oggetti pesanti.

Lo scomodo sistema di password.

Negli anni Trenta, negli studi americani della Warner Bros, sono nati tre fratellini: Yakko, Wakko e Dot. Rimasti negli archivi degli Studios per più di sessant'anni, i tre bizzarri personaggi vengono ripescati solamente ora per esigenze... di copione. Gli infami Pinky e The Brain (due roditori senza scrupoli) hanno infatti rubato un importante copione dagli Studios che potrebbe rivelarsi un grande successo. Durante la fuga, i due criminali hanno sparso le pagine della sceneggiatura in giro per gli Studios, tra set di film dell'orrore e finte foreste preistoriche, e toccherà a noi recuperarle.
Questo è quello che dice la Nintendo. A sentire quanto dice la Sega, invece, le cose sono andate in un altro modo: è vero che i tre fratelli sono stati rinchiusi negli Studios per una sessantina d'anni, ma nessun copione è stato mai trafugato e di conseguenza, nessuno dei tre allegri fratelli si è lanciato alla ricerca delle pagine rubate. Ma non per questo Yakko, Wakko e Dot se ne stanno rinchiusi negli Studios a girare i pollici: sono infatti riusciti a scappare e ora girano per i diversi set della Warner Bros

ANIMANIACS

Pur non raggiungendo la giocabilità e il livello di programmazione della versione SNES, *Animaniacs* per Mega Drive è un titolo discretamente divertente che non mancherà di entusiasmare i fan del cartone animato. Gli altri, comunque, non dovrebbero snobbarlo, perché sotto sotto può piacere anche a chi ignora completamente chi siano Yakko, Wakko e Dot. A differenza di quanto accade nella versione per Super Nintendo, in cui i tre personaggi hanno la stessa importanza, il giocatore deve continuamente scegliere quale usare in base alle situazioni. Purtroppo, però, quest'operazione richiede quei pochi attimi che consentono ai nemici di attaccare; e ciò, come potrete ben intuire, non è propriamente un bene! A parte questa piccola mancanza, bisogna segnalare la varietà delle situazioni di gioco, che dà ad *Animaniacs* quel tocco in più che lo diversifica dal resto dei platform in circolazione e le numerose sorprese che premieranno i giocatori particolarmente curiosi che esamineranno ogni singolo pixel degli Studios.

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ● ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (7/10)
I personaggi si controllano abbastanza bene anche se si impiega troppo tempo per passare da uno all'altro

GRAFICA (7/10)
Colorata e curata quanto basta, soprattutto per quanto riguarda le animazioni degli sprite (che però sono piuttosto piccoli)

SFIDA (8/10)
Nonostante i pochi livelli e la presenza delle password, vi ci vorrà parecchio tempo prima di finirlo

SONORO (8/10)
Gli allegri motivetti accompagnano più che degnamente le gesta dei tre bizzarri fratellini

MD 76

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi
Per passare da un Animaniac all'altro
Per saltare
Per usare l'arma speciale del personaggio

Si ringrazia Queen Shop (To)

alla ricerca di cimeli cinematografici. Comunque siano andate le cose, i simpatici Animaniacs sono protagonisti di due giochi a piattaforme che, oltre alla trama, hanno anche altre differenze. La versione MD è un platform classico, non particolarmente bello, che ricorda vagamente *Ren & Stimpy*, mentre quella per Super Nintendo è ben altra cosa: giocabilità migliore, grafica più pulita e colorata, enigmi da risolvere più immediati e, cosa molto importante, un piano di gioco tridimensionale (ovvero con la possibilità di spostarsi in profondità). In linea di massima, il gameplay si rifà ai classici platform, con oggetti da raccogliere e utilizzare per superare determinati ostacoli, nemici di abilità crescente e tanti livelli con gli immancabili guardiani. Oltre ai classici ingredienti, però, i programmatori hanno inserito alcuni enigmi. Soprattutto la versione MD, poi, fa uso di rompicapo per sopperire almeno in parte alla qualità non eccelsa delle sezioni arcade del gioco. Certo, in questo modo la cartuccia durerà di più (non in senso fisico...), ma forse era meglio cercare di risolvere il problema in un altro modo!

• *Stylz*

Se li lasciate stare per alcuni secondi, i tre animaniacs si mettono a ballare.

Formando una scala umana è possibile superare alcuni ostacoli.

ANIMANIACS

Divertente platform ambientato negli studios della Warner Bros, *Animaniacs* ha diversi assi nella manica. Prima di tutto può contare su una combriccola di "eroi a cartoni" molto amata dal pubblico giovane; la grafica e le musiche, poi, sottolineano l'aspetto divertente di ogni partita, che vuole andare al di là della ricerca al punteggio più alto, e che invoglia il giocatore a esplorare il livello a fondo, scoprendo le citazioni di film famosi (come i bizzarri "Alien" con una melanzana al posto della testa nel set fantascientifico, per esempio). Altra particolarità è la slot machine che si trova nella parte inferiore dello schermo, che durante una normale partita potrà farvi vincere vite-extra, crediti per continuare, monete e via dicendo. È bene accetta la presenza delle password, ma sarebbe stato meglio utilizzare un sistema più comodo piuttosto che l'astrusa combinazione di faccine, tra l'altro lunga e noiosa da trascrivere. Sarebbe scontato dire che tra le due versioni questa è la più riuscita, quindi non lo dirò.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (8/10)
Molto buono il controllo sui tre personaggi, anche se certe volte il piano tridimensionale può creare confusione

GRAFICA (8/10)
I grafici hanno fatto un ottimo lavoro e sono riusciti a ricreare perfettamente le atmosfere del cartone animato

SFIDA (7/10)
Alcuni punti sono abbastanza "tosti" e richiedono una discreta abilità col joypad. Per fortuna ci sono le password!

SONORO (7/10)
Volendo esagerare si potrebbe dire che le musiche sono identiche a quelle del cartone. Beh, comunque sono di certo molto simili...

SNES 82

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi

Per passare da un Animaniac all'altro

Per formare la scala umana

Per correre

Per saltare

Per tornare alla mappa

Per raccogliere e lanciare gli oggetti

SHINING FORCE 2 • BALLZ • WARIO LAND

GAME power

help

ANNO 2 • N° 1

SHINING FORCE 2 MD

BALLZ MD

WARIO LAND GB

1

L'ISOLA DI GRANSEAL

Percorri questo passaggio e sali le scale per raggiungere la torre. Comunque, è importante fare tutto ciò soltanto quando vi verrà esplicitamente ordinato da Sir Astral. Lasciate perdere in tutti gli altri casi.

Questa è la sala del trono, dove la maggior parte dei vostri incontri avrà luogo. Come viene spiegato nell'introduzione, è il luogo in cui il re è stato posseduto dal malvagio demone che ne ha causato la violenta follia.

Il Castello di Granseal

Quando vi aggirate in questa zona del castello cercate di tenere a mente il vostro compito all'interno del gioco, altrimenti rischiate di trovarvi nei guai più avanti nel corso dell'avventura.

SEGA ● GdR

SHINING FORCE 2

Game Power ha di certo prodotto un numero notevole di soluzioni nel corso della sua illustre "carriera", ma poche di esse hanno mai raggiunto l'estensione di quella che stiamo per proporvi! *Shining Force 2* in effetti è probabilmente una delle avventure più lunghe mai sfornate per il sedici bit di casa Sega. Lungamente atteso dai fan del genere, e in particolare dagli estimatori del suo predecessore, questo brillante GdR tiene la mente del giocatore sotto tensione costante, e ne inchioda le mani al joypad. Questa cartuccia metterà a dura prova le vostre abilità risolutive. È per questo che la soluzione verrà scomposta in due parti.

Salite le scale, entrerete nella camera da letto, dove incontrerete Sir Astral, la Principessa Ellis, e il Primo Ministro. Sono raccolti intorno al re, ignari delle cause del suo malessere, mentre quest'ultimo giace biascicando parole incoerenti nel proprio letto.

Una volta fuori dal villaggio, vi troverete in aperta campagna. È qui che la maggior parte delle battaglie avrà luogo.

INIZIANO LE SCUOLE!

Cominciate la vostra avventura nei panni di un giovane studente che si prepara ad andare a scuola nel vostro regno natale di Granseal. Vostra madre vi invita a sbrigarvi per non fare tardi alle lezioni. A scuola incontrerete Chester, un centauro, nonché Sarah, una giovanissima sacerdotessa. Salite le scale per trovare il vostro insegnante, il venerando Sir Astral, un personaggio rinomato per la sua saggezza, e rispettato in tutto il regno. Vi domanderà se avete udito il temporale della notte precedente. Egli ritiene che sia di origine soprannaturale. Scendete le scale e prendete posto in aula. Sir Astral vi seguirà per cominciare la lezione. Noterà un posto vuoto. Un alunno è assente. Prima dell'inizio della lezione, una guardia irromperà nell'aula e chiederà ad Astral di accompagnarlo al castello. Chester si rivolgerà a voi dicendo che non crede che la guardia stia dicendo la verità e che c'è qualche guaio in vista. Sarah desidera andare al castello per scoprire cosa c'è sotto. Ad ogni modo, Chester non crede che vi sarà permesso di entrare. Per nulla dissuasa, Sarah escogita un piano, e vi invita a seguirla con la promessa di mostrarvi la bellissima principessa che dimora nel castello. Prima di lasciare la scuola, controllate tutti i vasi e tutti gli scrigni: troverete l'erba medicinale che vi tornerà certamente utile più tardi, quando verrete ferito in battaglia. Andate al castello. Sarah dirà alle guardie che siete stati convocati entrambi da Sir Astral per recapitargli qualcosa. Salite le scale ed entrate nella camera da letto reale. Il Re è a letto e la Principessa Ellis si trova al suo fianco. Il sovrano sembra aver perso conoscenza. Sir Astral e il Primo Ministro si trovano al suo capezzale. Al vostro ingresso nella stanza il Primo Ministro crederà che la vostra presenza sia stata esplicitamente richiesta dallo stesso Sir Astral, ma l'anziano insegnante farà finta di niente e cambierà discorso. Astral sembra essere fermamente convinto che la porta aperta della torre sia in qualche modo correlata con il malessere del re.

Ogni volta che un membro del gruppo vince un combattimento riceve delle monete d'oro. Tali monete potranno poi essere spese per far resuscitare un membro del gruppo, o per acquistare un particolare oggetto o arma in uno dei vari negozi che potrete visitare.

Se volete registrare i vostri progressi, vi basterà raggiungere la chiesa e parlare con il parroco. Recatevi in chiesa anche per ottenere promozioni o per resuscitare i compagni morti in battaglia. C'è sempre una chiesa in ogni villaggio. Notate che la scuola, la vostra prima destinazione, si trova alla destra di questa chiesa.

Il Villaggio di Granseal

L'esercito

So, all we have to do is find the evil Gizmo and kill him.

Il Primo Ministro comanda alle guardie di cercare il demone che è appena fuggito dal castello e distruggerlo prima che possa arrecare altro danno.

La Caverna

Ogni volta che vi capita di trovare una caverna come questa, entrate e probabilmente troverete qualche interessante indizio che vi tornerà utile più avanti nel corso dell'avventura.

LA TORRE DEL TERRORE

Astral dichiarerà di avervi convocati per investigare insieme a lui nella torre. Entrate e osservate Sir Astral. Improvvisamente comparirà un Gizmo. Si materializzerà sopra un simbolo magico, inciso nel pavimento di pietra. Il Gizmo è un demonio. Ha il potere di possedere la gente. Astral lo affronterà, tentando di bloccargli il passaggio ogni volta che tenta qualche movimento. Appare chiaro che sta tentando di raggiungere il re. Dopo una breve pausa il diavoletto si moltiplicherà, producendo molte creature uguali a lui. È a questo punto che voi e i vostri amici dovrete affrontare il vostro primo combattimento. I diavoletti non sono molto forti, ma in questa fase del gioco non lo siete neppure voi. Date l'erba medicinale a chiunque subisca delle ferite gravi. Anche se riuscite a vincere lo scontro, il vero diavolo riuscirà a fuggire dalla torre, diretto verso il castello.

UN DIAVOLO PER RE

Tornate al castello, nella camera da letto. Il diavolo è riuscito nel suo intento di possedere il re. Questi ha appena ripreso conoscenza e si è recato nella camera della principessa sulla destra. È inferocito e così violento al punto di colpire Sir Astral che tenta di calmarlo. Anche se un po' scosso, Sir Astral decide di esorcizzare il sovrano, per cacciare il diavolo dal corpo del re. Mentre esegue l'incantesimo, una palla magica si materializza dalle mani di Astral e colpisce il re in pieno petto. Il sovrano cade a terra e, mentre giace esanime al suolo, il diavolo emerge dal suo corpo e attraversa lentamente le pareti del castello. Il re riprende conoscenza e sembra non ricordare nulla di tutto ciò che è accaduto. Astral sembra preoccupato, teme che il diavolo stia

La prigione di Gallam

Questo tunnel conduce dalla prigione in un'umida cantina sotto il pavimento della cucina del castello di Gallam.

Il Castello di Gallam

Il re di Gallam, posseduto dal Gizmo, passa in rivista il proprio esercito, pronto a inviarlo, con falsi pretesti, a uccidere senza pietà ogni creatura vivente sull'isola di Granseal!

Cercate sempre di controllare il contenuto di barili, vasi, librerie e scrigni che possono contenere ogni genere di oggetti. Non potete sapere mai ciò che troverete, specie nei luoghi più impensati.

cercando qualche altra vittima da possedere. Avrà bisogno di soldati per cercare il demone. Purtroppo, lo scontro sembra essere stato fatale per Astral che, esausto, cade a terra sfinito. Temendo che il saggio mago non possa riprendere conoscenza, a causa della sua veneranda età, il Primo Ministro decide di inviare un drappello di guardie a caccia della malvagia creatura. Poco dopo la partenza delle guardie, Astral si risveglia e capisce che inviare degli inesperti in questo genere di missioni potrebbe rivelarsi un errore. Astral avverte un oscuro presagio nei pressi della torre, dove il demone è comparso. Suggerisce quindi di studiare la storia dell'Isola di Granseal. Voi e il vostro gruppo avete fatto un ottimo lavoro durante lo scontro col Gizmo, perciò venite incaricati di recarvi a Yeel e ritornare insieme a Hawal (conosce bene l'isola e la sua storia).

Questo è il punto in cui incontrerete il Gizmo, che poi, inevitabilmente, possiederà il re. A questo punto non c'è nulla che potete fare per scongiurare questi terribili eventi futuri!

Villaggio sopra Granseal

Questo è il villaggio di Yeel, dove avrete la fortuna di incontrare uno dei membri del gruppo più importanti, Kazin. Il suo ruolo sarà cruciale in una fase successiva della vostra avventura.

Villaggio di Polka

ALLA RICERCA DEL PASSATO

Lasciate il castello dirigendovi verso ovest. Sulla frontiera di Granseal incontrerete Jaha il guerriero. È un ragazzone con una grossa ascia da battaglia, che sa usare in maniera mirabile! Vi troverete in aperta campagna, bestie orribili vi assaliranno da ogni parte e dovrete essere pronti ad affrontare le vostre prime battaglie in campo aperto. Cercate di circondare i vostri nemici con i vostri personaggi più forti, nel contempo non dimenticate di curare i feriti con le erbe o con i semi acquistati nei vari negozi di Granseal, oppure mediante Sarah, che ha il potere di curare le ferite. La lista dei nemici è molto lunga e include ratti giganti e bolle di ooze. Dopo aver annientato i nemici, recatevi in un villaggio tra le montagne a Nord-Ovest.

Il maestro di Kazin, Hawal, è stato malmenato dai soldati di Gallam. Essi vogliono i suoi appunti in merito al Sigillo della Terra! Tutto ciò è estremamente grave. È evidente che, in qualche modo, il Regno confinante di Gallam ha deciso di aprire le ostilità contro Granseal!

La casa del Maestro di Kazine

Apprenderete da un barista a Yeel che la città è un posto decisamente tranquillo, che non richiede la presenza né di guardie né di leggi. Pare che anche alcuni soldati provenienti dal regno di Gallam si siano fatti vedere da queste parti, anch'essi alla ricerca di Hawal. Davvero strano, per quale oscura ragione dovrebbero volere Hawal? Incontrerete Kazin, l'apprendista di Hawal. Vi condurrà nella casa del maestro a Nord-Ovest. Giunti sul posto farete un'inquietante scoperta: i soldati di Gallam sono già lì e stanno tentando di estorcere con la forza i misteriosi fogli di "Ground Seal" a Hawal. Non appena irrompete nella stanza i soldati fuggiranno dall'altra porta. Kazin sarà confuso e furibondo. Spiegherete che il grande "Sigillo della Terra" (è infatti questo il significato di Ground Seal) è stato aperto e che una grave minaccia incombe sul regno. Hawal giace accasciato al suolo e, con un filo di voce dirà: "L'Isola di Granseal è perduta... La Torre è un sacro sigillo che imprigiona un terribile demonio. Due gioielli erano stati incastonati per completare il sigillo...". Con queste ultime parole Hawal morrà.

La terra è vittima della miseria del malvagio re, non c'è nulla che si possa fare, se non restare calmi, in attesa che qualcuno o qualcosa si muova a soccorso dei poveri abitanti di Granseal.

IL VENTO DELLA GUERRA

Kazin, il mago, si unisce al vostro gruppo. Egli vi incoraggerà a recarvi nell'antico tempio. Nella casa di Hawal troverete un antidoto e una Goccia Curativa. Uscite dalla casa e affrontate i soldati di Gallam che vi attendono fuori. Il comandante delle guardie è il Capitano Lemon, un audace guerriero e un valoroso avversario. Anche se riuscirete a vincere, verrete comunque catturati e condotti nelle prigioni del castello di Gallam. In prigione avrete tutto il tempo per pensare e per parlare. Sarah farà giustamente notare che questa è una situazione davvero molto strana, dato che i regni di Granseal e di Gallam sono alleati. Deve di certo esserci qualche oscura cospirazione che ha a che fare con il Sigillo della Terra.

Apprenderete che qualcuno ha deliberatamente rotto il sigillo asportando i due gioielli che ne garantivano l'efficacia e la forza. Nella cella di fianco alla vostra si trova Slade, un abilissimo ladro. Egli ascolta con grande interesse la vostra storia dei gioielli e del tempio. Vi informa poi del fatto che tutti i suoi amici sono stati uccisi quando sono stati portati qui. Ma la premura con cui Slade libera i compagni non è del tutto disinteressata: è stato lui, infatti, a rubare i due gioielli dalla torre e, saputa la vera gravità del danno commesso, desidera in qualche modo espiare la propria colpa. Slade, in fondo, è un ladro dal cuore d'oro, poiché ruba unicamente per donare ai poveri e ai bisognosi. A ogni modo, la causa di questo terribile guaio è imputabile unicamente a lui, anche se in assoluta buona fede. Intuita la verità, Sarah butta a terra Slade in un impeto d'ira. Dal canto suo, Slade riconosce la propria responsabilità, ma riafferma la propria buona fede, poiché era all'oscuro della verità riguardante i due gioielli e il Sigillo della Terra. Decidete quindi di fuggire dal portone principale, ma Slade conosce una via più breve e sicura: tornato nella propria cella rimuove un pannello segreto che dà su un tunnel che conduce alle cucine del castello. Qui incontrerete una fanciulla che vi dirà che il Re si trova a consiglio con Lemon. Salite le scale per ascoltare di nascosto le parole del re. Egli afferma che il suo ambasciatore è stato ucciso e che la colpa di quest'orrendo omicidio è da imputarsi agli abitanti di Granseal, e che perciò si rende indispensabile un'immediata rappresaglia. Le truppe non sono felici nel sentire tutto ciò.

I Tunnel della Torre

Rivela infine che il reame di Gallam ha deciso di invadere Granseal. Decidete quindi di scappare e di fare ritorno a Grandseal per informare il re della minaccia incombente. Slade sembra impaziente di aiutarvi e dice che è relativamente facile per lui scappare dato che è un ladro provetto e scassinare le serrature è il suo mestiere. Ed infatti, una dopo l'altra, le serrature delle varie celle cedono all'azione rapida delle abili mani dello scassinatore.

Seguendo gli urli della Principessa, scoprirete un passaggio segreto nella torre che vi condurrà in un vero e proprio mondo sotterraneo.

Dopo la scomparsa del re posseduto, un terribile terremoto si scatena su tutta Granseal, causando il conseguente crollo degli edifici dei poveri abitanti!

Terremoto!

Il Re ordina a Lemon di essere spietato, per dimostrare così la propria fedeltà nei suoi confronti. Mentre Lemon si prepara ad attaccare, voi correte giù per le scale, ma venite bloccati quasi subito da una guardia. Si scatenerà così una battaglia furibonda all'interno delle mura del castello. Questa volta, a complicare ulteriormente la situazione, ci sono gli arceri, che possono colpirvi da due quadretti di distanza. Come se non bastasse, dovrete anche fare i conti con un micidiale Cavaliere di Gallam, e con i suoi letali attacchi a base di palle di fuoco. Sconfitto il Cavaliere riceverete uno dei due gioielli, che gli è stato consegnato dal Re in persona, che possiede anche l'altro. È la Pietra della Luce, che per qualche strano sortilegio si fissa magicamente al collo. Ora conviene andare in giro per il castello e chiacchierare con gli abitanti. La maggior parte della gente crede che l'ambasciatore non sia stato ucciso da Granseal. Pare che il Re abbia subito un cambiamento radicale dopo aver saputo dell'omicidio del proprio diplomatico. I suoi occhi sono diventati diversi, strani. Appare ora evidenteche il Re di Gallam è vittima del demone e che si trova sotto la sua nefanda influenza. Lasciando il castello vi imbattete in alcuni soldati. Slade dichiara di dover consegnare un pacco al Re. I soldati non la bevono e dovrete combattere per difendere la vostra pelle. Utilizzate Jaha il più possibile, è il più adatto al combattimento. Purtroppo dovrete vedervela anche con alcuni cavalieri e con un malefico Chierico Oscuro, che cercherà di curare le ferite dei soldati e dei cavalieri.

Dovrete attraversare tutti questi passaggi prima di giungere, finalmente, alla sala del Sigillo della Terra dove troverete il malefico re e l'indifesa Principessa.

questo. Nessuno è davvero convinto dell'effettiva colpevolezza del regno di Granseal, ma nessuno osa mettere in discussione la parola del re. Il Capitano Lemon raduna quindi le truppe.

I have a bad feeling about this!

Tentate con un balzo disperato di strappare il gioiello dalle mani del Re malvagio mentre questi comincia a scomparire, trascinando con se la sfortunata principessa nelle tenebre dell'Inferno!

COS'È ACCADUTO AL RE?

Vinta la battaglia, recatevi al villaggio di fronte al castello di Granseal. Davanti ai vostri occhi, la tragedia: una guardia morta giace a terra. Entrate nello zoo e troverete una ragazza che vi dirà che le guardie hanno distrutto tutte le gabbie e liberato gli animali. Esplorate il villaggio e scoprirete uno di questi animali che si ritrae tremolante in angolo d'una stanza. Il suo nome è Tort e dal quel momento si unirà a voi rivelandosi, più tardi, un eccellente guerriero. Giunti al castello si presenterà davanti ai vostri occhi una vera e propria carneficina: decine e decine di guardie giacciono a terra. Sir Astral sta cercando di far ragionare il Capitano Lemon. Lemon non è un feroce assassino, ma si sente obbligato a eseguire scrupolosamente la missione affidatagli per lealtà verso il proprio re. Ma il Re, afferma Astral, sta mentendo: è da tempi remoti che i regni di Granseal e di Gallam sono alleati. Infine Astral rivela che il re è posseduto da un demone. Udendo questa notizia Lemon diventa perplesso: la sua mente è preda di un conflitto tra due diverse tendenze: la fedeltà al proprio sovrano e il proprio buon senso. Improvvisamente un urlo scuote la scena: la Principessa Ellis sta chiedendo aiuto. Sir Astral convince Lemon a seguirlo nella torre per capire cosa è accaduto. Seguiteli. Non sarà facile stare al passo del Capitano Lemon e delle sue guardie, ben presto riuscirà a seminarvi, ma non preoccupatevi: lo rincontrerete dopo qualche istante accasciato al suolo, ferito a morte. Le sue ultime parole saranno una supplica a salvare la principessa, e una richiesta di perdono: ora sa che il re è effettivamente posseduto da un malvagio demone. Detto questo, il valoroso comandante spirerà. Andate alla torre, dove assisterete a uno scontro tra Astral e il Gizmo. Quest'ultimo sembra avere la meglio e riesce a spingere a terra il proprio avversario. Astral, tutt'altro che sconfitto, riesce però a paralizzare il Re e intima alla principessa di fuggire. La fanciulla esegue l'ordine ma viene prontamente bloccata da uno sparuto gruppo di belve inferocite evocate dal demone.

Mentre Sir Astral tenta di trattenere il re di Gallam, vi troverete coinvolti in uno scontro con le belve. Fate particolarmente attenzione al mostro col fumo nero: può facilmente uccidere con un solo colpo uno dei personaggi più deboli. Pur vedendosi sconfitto, il Re si rifiuterà di liberare la principessa e, con un tremendo incantesimo, si libererà della presa di Sir Astral e del Primo Ministro.

VA ALL'INFERNO!

A questo punto, il re di Gallam estrarrà la Pietra delle Tenebre, l'altro gioiello mancante dal Sigillo. Essa ha il potere di aprire un passaggio verso il terribile mondo sotterraneo. Un tremenda scossa sismica apre una voragine nel pavimento, e due tubi trasparenti compaiono dall'oscuro baratro per rinchiudere il malvagio sovrano e la Principessa. Disperati, cercate di strappare la Pietra dalle mani del re colpendola con una freccia, il tentativo avrà esito felice e la Pietra si unirà magicamente a quella della Luce, sul vostro collo. Furibondo, il re scomparirà, insieme alla sventurata Principessa, nell'orrido abisso. Ben presto un altro ben più terribile terremoto non mancherà di farsi sentire, certamente inviato dal Gizmo nel suo nuovo, oscuro regno. Il re di

IL CAST I BUONI

In ogni storia che si rispetti ci sono i buoni e i cattivi: questi sono i buoni. La maggior parte di essi fanno parte del vostro gruppo di guerrieri, e come tali verranno impiegati nel corso dell'avventura, altri invece, pur non essendo legati a voi in alcun modo, si riveleranno comunque essenziali a suo tempo, in punti specifici del vostro viaggio. Vi prego di notare che quando un personaggio acquisisce abbastanza esperienza per essere promosso, il ritratto che lo rappresenta acquista un profilo più maturo, da ragazzo ad adulto. Per esempio, nelle immagini sotto la Phoenix è nella versione "adulta".

ASTRAL

CHESTER

DR. ROHDE

JAHA

KAZINE

LUKE

MAY

ODDLER

PETER

PHOENIX

SARAH

SLADE

TORT

VOLCANON

VOI

Tutti a bordo!

Per lasciare Granseal dovrete salire a bordo della nave e fare rotta verso Parmecia. Raggiunta questa, smantellate la nave per recuperarne il legname che vi servirà per costruire un villaggio.

Granseal, dal canto suo, non nasconde certo la propria disperazione per la perdita della figlia, e sarà compito vostro condurlo lontano dalla stanza che è stata teatro di una così drammatica lotta. Intanto il terremoto comincia a crescere d'intensità... Fuggite dalla torre e dal castello, che a causa delle scosse stanno cominciando a collassare. Incontrerete due guardie, che vi avvertiranno della formazione di alcuni crepacci nel terreno circostante le mura del maniero, e vi consiglieranno di rifugiarvi sulla nave per sfuggire a questa temibile minaccia. Ma il destino beffardo riserverà proprio a loro la sorte contro cui essi avevano cercato di mettervi in guardia: i due verranno infatti improvvisamente inghiottiti da una voragine oscura e profonda. Raggiungete quindi subito il porto (destra) e salite a bordo della nave che vi attende, per salpare verso l'approdo sicuro di Parmecia.

STRANIERI IN TERRA STRANIERA!

Il Re si rifiuterà di lasciare Granseal, sotto il cui suolo giace, prigioniera delle tenebre, l'adorata figlia. Fortunatamente, il comune buon senso avrà la meglio e la nave salperà finalmente per un lungo e pericoloso viaggio attraverso il vasto oceano, alla ricerca di Parmecia. Tort è il primo ad avvistare la costa, mentre Astral ordina al capitano di cercare il primo approdo praticabile. Sfortunatamente, in una manovra la nave si schianta contro uno scoglio senza però fare alcuna vittima. Tutto l'equipaggio decide allora di smantellare la nave, recuperando tutto il legname possibile, asse dopo asse. Durante l'operazione, il goffo Jaha cade in acqua, fortunatamente senza alcuna conseguenza. Poco dopo un marinaio chiederà il vostro aiuto per liberare un compagno imprigionato presso una scogliera a Nord del vostro attuale approdo. Se accettate l'incarico verrete coinvolti in un furioso scontro con i feroci indigeni dell'isola. Superato il pericolo, recatevi a nord, dove avvisterete un uomo ferito presso una scogliera. Avvicinatevi: scoprirete che è stato travolto da un enorme macigno misteriosamente piovuto dal cielo e che ora ostruisce l'ingresso di una caverna. Chiedendovi cosa possa celare, convenite che, almeno al momento, non potete fare nulla. Ritornate quindi alla nave. Essa sarà stata completamente smantellata e, al suo posto, un piccolo villaggio di fortuna è stato costruito col fasciame di cui era composta. È molto modesta se paragonata alla vecchia Granseal, ma per il momento dovrete considerarla come la vostra nuova dimora.

PARMECIA

Il Palazzo del Bedoe

Salite le scale fino in cima, ove incontrerete il Re degli Uccelli e lo stesso Volcanon. Cercate nel contempo di raccogliere più informazioni possibili dalle brevi, ma proficue, conversazioni con i vari uomini-uccello.

Il Re Uccello mentre si trova a consiglio con le proprie truppe dopo un duro scontro con una banda di demoni.

IL DIO VULCANO

Un anno passa. La città sta venendo su bene, ma, a questo punto, il commercio si rende necessario per il suo sviluppo. Il Re è ancora disperato, e continua a ripetere che la Principessa Ellis è ancora viva. Egli vorrebbe tornare a Granseal per rintracciarla, e vi chiederà di procurargli una barca. Per il momento, comunque, non preoccupatevene troppo, lasciate il nuovo Palazzo ed entrate in città. Alcuni bambini si stanno prendendo gioco di un buffo pennuto appena giunto in città. Lo strano uccello sembra sensibilmente seccato dalle burle dei ragazzi. Poco dopo, attirato dagli schiamazzi, il Primo Ministro fa il suo ingresso in scena, e, notato lo stravagante volatile, lo invita a palazzo come ospite. Seguiteli fino al castello, e scoprirete che il bizzarro pennuto si presenterà come Peter la Fenice. Peter serve un dio chiamato Volcanon. Volcanon creò la Terra e, sotto il suo sguardo bonario e protettivo, la pace regnerà per sempre. Peter accetterà la richiesta di Astral di essere condotto al cospetto del dio. Ma il Re e il Primo Ministro tratterranno il saggio anziano, poiché la sua presenza è ritenuta indispensabile a Palazzo. Al suo posto, la "Shining Force", cioè il vostro valoroso gruppo verrà inviato al Monte Vulcano per rendere omaggio al dio. Sulla via per Vulcano dovrete però affrontare non pochi pericoli. Oltre ai soliti nemici dovrete vedervela con i letali pipistrelli vampiri, capaci di straordinari attacchi con cui tenteranno di decimare il vostro gruppo. Ogni attacco può costare sino a 15 Punti-Vita a ogni singolo membro del gruppo. Peter, che non è ancora sotto il vostro controllo, è molto potente e si rivela un combattente straordinariamente valoroso. Le streghe saranno dotate dell'incantesimo del Ghiaccio che vi costerà non poca energia. Fate saggio uso dei personaggi più deboli per curare quelli più forti, accertandovi sempre di avere sufficienti erbe e gocce guaritrici (che trovate nei negozi del villaggio).

Salite le scale e vi ritroverete dritti dritti al cospetto del Grande Dio Volcanon. Permesso?...

NON SIATE TIMIDI!

Prima di raggiungere il Monte Vulcano, farete una sosta a Riffle. È un piccolo villaggio, dove la gente è timida e riservata. Non si fidano degli stranieri poiché li ritengono degli invasori pronti a conquistare il loro villaggio.

Trovare la giusta strada per il Vulcano potrebbe presentare qualche difficoltà. Cercate il fiume, e seguitene le rive, vicino alle rocce: noterete una piccola apertura, che conduce a una caverna. Questa è la rotta da seguire.

Il Vulcano

Il Vulcano, di per sé, non ha alcuna particolare importanza. Cercate semplicemente di raggiungere il villaggio alle sue pendici, questo vi permetterà poi di trovare Bedoe e Volcanon.

IL CAST
I CATTIVI

Fatta debita eccezione per il buon chierico nell'angolo in basso a destra, tutti i membri di questa nefanda lista tenteranno di ridurre la vostra "Shining Force" in un mucchietto di ossa. Il buon chierico è qui solo per ricordarvi che se qualcuna di queste malvagie creature dovesse decapitarvi in battaglia, dopotutto non dovreste preoccuparvene più di tanto, è un vero e proprio esperto nel far riattraversare alle povere anime dei defunti il sottile confine che li separa dai viventi. Oltre ai soliti bruti armati sino ai denti, la lista comprende anche alcuni nemici particolari, come gli arceri, che possono colpirvi da lontano, e i chierici oscuri, che curano le ferite dei vostri rivali. Tenete sempre a mente che la miglior tattica consiste nel circondare gli avversari con i vostri personaggi più forti.

ARCERE

ARCERE NANO

ARCERE DELLE ROCCE

LANCIA DARDI

SUPER NEMICO

CHIERICO NERO

CAVALIERE NERO

NANO

NANO PAZZO

NANO VIOLENTO

CAVALIERE DI GALLUM

GARGOYLE

RATTO GIGANTE

GIZMO (DEMONE)

ORCHETTO

KRAKEN

TENTACOLO DI KRAKEN

MAGO

OOZE

NEMICO SUBDOLO

TAROS

LEMON

PIPISTRELLO

VAMPIRO DI FUOCO

STREGA

STREGA DISPETTOSA

ZOMBIE

CHIERICO

La Caverna e il Villaggio

Parmecia è una terra ricca di caverne da esplorare. In una di queste, vicino alla spiaggia, incontrerete un uomo che vi rivelerà come ritornare a Granseal.

Date le dimensioni dell'elmo, nessun personaggio riuscirebbe a metterselo.

Fortunatamente, una porta è aperta. È quella del sindaco. Peter decide di parlare con il primo cittadino e, facendo leva sulla propria fama presso gli abitanti della città riesce a convincerlo della vostra assoluta inoffensività. Conseguentemente, tutte le porte della città si aprono, consentendovi di fare una serie di interessanti incontri, tra cui l'affascinante May, che si unirà al vostro gruppo. È forse la guerriera più forte di cui potrete disporre, ora e in seguito, dato che può attaccare diagonalmente e può colpire sino a due quadretti di distanza col suo arco, proprio come un arciere. Utilizzatela per respingere gli attacchi più consistenti. Cercate di visitare tutte le case. In particolare, visitate quella a destra dell'albero centrale, che contiene una libreria. Vi troverete un diario appartenente a un misterioso personaggio chiamato Kasseran. Vi si legge: "Ho trascorso un altro giorno nella mia vana ricerca... ma non mi arrenderò mai. Troverò la carovana, anche se dovessi attraversare tutto il continente. Soltanto la Spada di Achille mi permetterà di sconfiggere il malvagio gigante Taros nel tempio." Ci sono alcune antiche rovine subito sotto Ribble e una leggenda locale afferma esista, da qualche parte del villaggio, un passaggio segreto che vi conduca. Noterete, per inciso, che l'albero centrale ha una nicchia in cui sembra ci si possa inserire qualcosa... Non preoccupatevi, troverete la soluzione dei misteri di Ribble più tardi, ora procedete con la vostra missione principale: il vulcano.

NIENTE DANZE A POLKA!

Per raggiungere il vulcano dovrete attraversare un'oscura caverna. Troverete l'entrata in una zona montagnosa vicino al fiume. Una volta entrati, dovrete fare affidamento unicamente sulla piccola luce che illumina il personaggio impiegato al momento. Non appena metterete piede dentro la grotta, verrete attaccati da un orchetto, da una strega e da un pipistrello. Tenete il più possibile uniti i vostri personaggi, in modo da avere la massima visibilità. Dopo aver vinto la battaglia, uscite nell'angolo in basso a sinistra della caverna. Prima di andarvene, non dimenticate di aprire i due cofanetti a destra e sinistra. Uno di essi contiene una tanica d'argento. Tornati alla luce, raggiungete il villaggio alle pendici del vulcano. Questo è il villaggio di Polka. Qui incontrerete un centauro, che vi ringrazierà per aver ucciso le creature della caverna. In questo modo gli abitanti di Polka potranno d'ora in avanti attraversarla senza alcun pericolo. A destra del villaggio, noterete un anziano seduto per terra che vi chiederà di spingerlo, subito dopo che lo avrete fatto si metterà a ridere e, dopo essersi trasformato in fata, vi dirà che vi stava mettendo alla prova, dopodiché volerà via. Per il momento non preoccupatevene. Sotto la piattaforma di pietra su cui il sindaco ha posto la propria residenza si trova un armaiolo. Strano. A cosa serve un armaiolo in una città così pacifica? Comunque potrete acquistare alcune ottime armi a Polka, ed è un'eccellente occasione di potenziare la vostra spada. Improvvisamente, una piccola esplosione scuote il villaggio e un ragazzo, proveniente dalle montagne, irrompe in città, esausto. Un abitante di Polka lo avvicinerà e dichiarerà che il ragazzo è seriamente ferito. Gli occhi del ragazzo sono danneggiati ed egli è visibilmente provato e privo di forze. Probabilmente, non vedrà l'alba. Nessuno sembra conoscerlo, ma il sindaco gli offre un letto nella propria casa. Uscite dal villaggio andando verso destra, verso le pendici di un alto monte. L'attenzione di Peter verrà attirata da alcuni mostri situati subito sopra di voi. Vedete dei piccoli crateri tutti intorno ed è ovvio che quest'arido altopiano è stato teatro di qualche tremenda battaglia in cui sono stati coinvolti gli Uomini-uccello di Bedoe, che vivono in cima alla montagna. Sfortunatamente, un orchetto si accorge della vostra presenza e insieme alla sua masnada di mostri vi attacca brutalmente. Fate attenzione ai Monaci della Morte che, oltre a curare i vostri nemici possono infliggervi alcuni colpi letali. Sbaragliateli e proseguite verso la cima del monte.

LA RISCOSSA DI VOLCANON!

Finalmente, dopo tante peripezie, giungete, sani e salvi, nella città di Bedoe, un luogo completamente abitato da Uomini-uccello. Essi accolgono Peter con grande entusiasmo e

Il Ponte

Una visita approfondita di Parmecia e di tutte le sue terre può rivelarsi molto proficua. Purtroppo, c'è il problema che se trascorrerete troppo tempo fuori da un villaggio, verrete certamente attaccati da ogni genere di nemico.

ESPERIENZA

Dopo aver raggiunto il livello 20 di esperienza, potrete promuovere i membri della "Shining Force". Questo li renderà più potenti e li trasformerà, da ragazzi, in adulti!

La Montagna

Dovrete attraversare queste montagne per raggiungere il Palazzo di Bedoe dove vivono gli uomini-uccello. Noterete tracce di una battaglia recente e cruenta. Anche la "Shining Force" dovrà vedersela con un nutrito gruppo di nemici inviati dai demoni per farvi un'imboscata.

lo avvisano che Volcanon lo sta aspettando. È evidente che il villaggio ha recentemente dovuto respingere un tentativo d'invasione perpetrato da una banda di demoni. Alcuni di essi, i più forti, sono riusciti ad attraversare la barriera sacra, ma sono stati annientati dallo stesso Volcanon. Informate gli abitanti del vostro recente scontro con la banda che vi ha teso l'agguato alle pendici del monte. Udito ciò, alcuni di essi decidono di andare a perlustrare la zona, per accertarsi che non siano rimasti pericolosi superstiti. Decidono di controllare anche il villaggio di Polka. Raggiungete il Palazzo di Bedoe e parlate con i residenti. Essi si dimostreranno sorpresi del fatto che alcuni demoni abbiano tentato di affrontare lo stesso Dio Volcanon, quando era palese che sarebbero stati distrutti dalla sua giusta ira. Introducetevi nella Sala del Trono e incontrerete il Re. Egli informerà Peter che il dio è di pessimo umore e che lo attende con impazienza. In particolare, Volcanon è adirato verso gli abitanti di Granseal, responsabili della rottura del Sigillo della Terra e della conseguente fuga di Zeon, Re dei Demoni, ora libero di seminare morte e distruzione su tutta la Terra. Perciò il re ritiene sconveniente presentare gli inviati di Granseal al cospetto della divinità, ma riconosce anche che può essere l'unica occasione per placare il furore di Volcanon. Prima di recarvi dal Dio, incontrerete Luke, un coraggioso personaggio che conosce Sir Astral, presso cui si era recato in passato per portare un messaggio dello stesso Volcanon. Luke sembra essere favorevolmente colpito dal fatto di sapervi discepoli dello stesso Astral. Durante la vostra conversazione apprenderete di Creed, uno dei demoni maggiori che è riuscito a fuggire dalla battaglia e sta tentando di recuperare le forze nel suo nascondiglio situato in un posto sinistramente denominato "la Coda del Diavolo". Alla fine, Peter decide che è giunto il momento di condurvi al cospetto del Dio. Salite una lunga scalinata e raggiungete un maestoso edificio con due guardie che ne vigilano l'ingresso. Entrate nel tempio e vi troverete di fronte a un imponente rapace nero, il Dio Volcanon! Purtroppo pare proprio che il Re avesse ragione: il dio è profondamente adirato. Dopo aver saputo che provenite da Granseal, la terra stessa trema mentre egli dà libero sfogo alla propria collera. Volcanon non può perdonare a Granseal l'aver lasciato fuggire il perfido Zeon, e che, a causa di questa grave mancanza, dichiara decaduta l'antica alleanza con gli abitanti della terra. Dovrete affrontare i demoni da soli, senza il suo aiuto, giacché Volcanon non sembra essere turbato dalla prospettiva della definitiva distruzione della razza umana. Ciò nonostante, prima di congedarvi, il dio, mosso a pietà dalle vostre suppliche, decide di beneficiarvi di un importante, quanto vago suggerimento: "Abbi fede nel potere delle due Pietre, esse lo traggono direttamente dalla luce e dalle tenebre. Quando la luce e la tenebra saranno tutt'uno, esse riveleranno la loro magnificente potenza!". Peter sorpreso dall'apparente cinismo di Volcanon, non lo aveva mai visto così prima d'ora, e decide quindi di unirsi ufficialmente al gruppo, ai vostri ordini. Prima di lasciare Badoe, parlate con gli abitanti. Uno di loro vi rivelerà che Volcanon può resuscitare i defunti, di qualsiasi specie, il che vi verrà certamente utile più tardi. Impressionato dalla fermezza della vostra decisione di risolvere questo terribile problema, il Re di Bedoe vi rivelerà dove trovare Creed il Demone. Dovrete navigare il fiume per raggiungerlo, e darà disposizione a Luke di avvisare il sindaco di Polka affinché venga approntata una zattera con cui risalire il corso d'acqua.

La Caverna Oscura

Queste sono le caverne che dovrete attraversare per raggiungere il Vulcano. La sola luce disponibile è quella che rischiara le immediate vicinanze del personaggio in gioco. Tenetene conto in battaglia!

Il villaggio di Ribble

Quest'albero potrebbe crearvi qualche perplessità! Qual è il suo segreto? In che modo potrete raggiungere le antiche rovine che giacciono sotto le fondamenta di Ribble? Non preoccupatevi, lo scoprirete presto!

Il nuovo Regno

A questo punto, potrete sentirvi un po' "stressati" dall'immensità della vostra avventura, perciò potrebbe essere una buona idea fermarvi, registrare la vostra posizione, andare al bar e tornare più tardi, freschi e riposati!

Un buffo volatile giallo si aggira per il villaggio (New Granseal). A dispetto del suo aspetto allampanato, non si tratta di un pollo, ma di Peter con cui farete presto conoscenza e che, più tardi, si unirà al vostro gruppo.

Il nuovo villaggio, costruito col legno recuperato dalla nave, è penoso se confrontato con la vecchia Granseal, ma è pur sempre meglio di niente. Il re sembra disperato, a causa della perdita dell'adorata figlia, la Principessa Ellis.

Il porto di Hassan

MEGLIO IL DIAVOLO CHE SI CONOSCE

Scendete dalla montagna e ritornate al villaggio. Al vostro arrivo troverete Luke e due guardie di Bedoe impegnati in un terrificante scontro con alcuni orchi dall'aspetto poco rassicurante. Le due guardie sono ormai massacrate, e Luke sembra gravemente ferito. Sta a voi affrontare ora questo nuovo pericolo. Gli orchi vi diranno che tutto ciò che vogliono è soltanto il ragazzo cieco e ferito che è giunto a Polka il giorno prima, e che se lo consegnerete se ne andranno senza farvi alcun male. Rifiutate e attaccate immediatamente il drappello di orchi, e da questo momento potrete contare anche sull'aiuto di un abitante di Polka che si presenterà sponta-

Quello di Hassan è un vecchio porto ormai completamente inutilizzato, poiché il fiume è in secca e nessuna nave può più approdarvi.

Pasaran

tentacoli uno alla volta. Durante la battaglia, i personaggi non coinvolti cercheranno rifugio in un angolo isolato della zattera. Luke è ancora molto debole, e dovrebbe essere protetto. Cercate invece di utilizzare al meglio Peter, che può volare e si dimostrerà un potente guerriero.

IL PORTO DI CALL

Presto arriverete al porto abbandonato di Call. Ormeggiate la zattera e avventuratevi nella città. Noterete che la maggior parte degli edifici è ormai fatiscente, e niente li occupa più a parte le ragnatele. In una casa però troverete un anziano monaco che afferma di avere origini comuni alle vostre, dato che i suoi antenati erano di Granseal. Essi giunsero a Parmecia alla ricerca di un soldato chiamato Max. Si divisero in due gruppi: uno di essi fece poi ritorno a Granseal passando attraverso la Coda del Diavolo. Lo stesso Max ritornò con ogni probabilità a Granseal, dato che non se ne trovò più alcuna traccia a Parmecia. In un'altra abitazione incontrerete il Dottor Rhonde. È un eccentrico studioso che non parla con nessuno, a meno non si presenti interesse per i suoi studi, come la storia. Per il momento non potrete parlarci, ma le cose cambieranno più avanti.

Non temete questi oscuri passaggi. Non c'è nulla di cui preoccuparsi.

Questa porta non sembra davvero volersi aprire. È l'ingresso del tunnel segreto che conduce a Granseal. Per aprirla è necessario l'impiego della Sfera Celeste. Aprite comunque tutti gli scrigni, dentro troverete diversi oggetti di notevole interesse.

neamente a voi per proteggere Oddler, il ragazzo cieco. Dopo la battaglia, Luke si ripresenterà un po' stordito, ma non così ferito come era apparso in un primo momento. Vi racconterà che vi aveva preceduti per chiedere al sindaco di approntare una zattera per voi, ma aveva trovato il villaggio sotto il totale controllo dei demoni. Quindi deciderà di unirsi alla Shining Force, così come Gerhalt il Licantropo, che sembra l'unico abitante del villaggio desideroso di combattere. Recatevi nella casa del sindaco dove troverete Oddler. Il ragazzo sembra aver recuperato le forze e pare molto tranquillo. In un angolo della stanza è invece rintanato il sindaco in preda a una crisi di nervi, mentre continua a parlare di demoni e di gente posseduta. Sembra calmarsi solo dopo avervi visto. Luke chiede finalmente di preparare una zattera per il vostro gruppo. Piuttosto che prepararne una nuova, il sindaco decide di mettere a vostra disposizione la zattera del villaggio. Raggiungete il fiume e portate Oddler con voi. Imbarcatevi e seguite il fiume alla volta della Coda del Diavolo. A un certo punto, un enorme mostro marino attaccherà la zattera. È Kraken, un gigantesco polipo dotato di enormi tentacoli con cui tenterà di affondare il vostro naviglio. Per sconfiggerlo, dovrete colpire i

NEL TUNNEL DI PASARAN

Andate in una caverna situata all'estrema destra (sud-est) dell'isola. Qui incontrerete un uomo che vi scambierà per un certo Petro, l'uomo che ha rubato l'antica Sfera del Cielo. Resosi conto dell'equivoco vi racconterà che l'antica pietra era appartenuta alla sua famiglia per generazioni, e che è stata rubata, appunto, da Petro. Petro è uno dei suoi nipoti, mentre l'altro abita con lui nella caverna. Prima di andarsene, pare che Petro abbia detto di volersi recare a Granseal per rimettere in funzione un antico veicolo chiamato la "Nave di Nasca"! Parlate poi con l'altro nipote, chiamato Pasaran, seduto lì vicino. Egli accetterà di condurvi attraverso il tunnel. Per trovare questo antico passaggio entrate nella caverna che contiene un piccolo tempio. Là troverete una biforcazione del fiume. Pasaran vi condurrà a un antico tempio, sul cui pavimento è inciso un

It's my job!

Aprire le porte è il lavoro di Pasaran. Deve essere una vita molto dura!

pentagramma contenente le parole "Fila... Imitazione... Arco." Improvvisamente una porta si aprirà. Entrate nella grande sala che conduce a un antico tunnel. Per prima cosa dovrete vedervela con alcuni mostri che sorvegliano la sala. Una volta debellati Pasaran tenterà di aprire la porta sulla destra. Sfortunatamente, questa risulterà chiusa. Petro deve averla bloccata. La vostra unica speranza di proseguire è quindi legata al ritrovamento di Petro e della magica Pietra. Tornate a Bedoe, dove il re vi informerà che qualcosa di strano sta accadendo nelle terre a Nord di Parmecia. È comparsa una stana nube. La Dea Mitula vive da qualche parte nel lato nord di Tristano, nelle montagne. La gente di Tristano è gentile e accogliente, ma piuttosto debole.

CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO!

Presa con giravolta
Premete il pulsante B quando siete vicini al vostro avversario.

Braccia telescopiche
Premete giù + A + B contemporaneamente.

Calcio ribaltato
Premere sinistra, sinistra e il pulsante B.

Auto distruzione
Destra, giù, sinistra, su e il pulsante A.

Presa a calci!
Premete ripetutamente il pulsante A e avvicinatevi all'avversario.

Testa telescopica
Premete contemporaneamente in su e il pulsante A.

Lancio della testa 1
Premete in direzione opposta all'avversario e poi verso di lui premendo B.

Lancio della testa 2
Premete in direzione opposta all' avversario e poi verso di lui premendo A.

Stile di combattimento
Boomer è piuttosto lento e maldestro, come combattente, ma ha un sacco di assi nella manica. Gli piace illudervi cominciando piano-piano, per poi scatenarsi all'improvviso. Possiede alcune mosse speciali micidiali come l'autodistruzione, e può anche colpire l'avversario senza avvicinarsi troppo grazie ai proiettili che puo lanciare. Boomer è anche molto abile per quanto riguarda le prese, quindi occhio a non lasciarvi ingannare dalle apparenze!

Giocando contro Boomer
Per battere Boomer dovete attaccarlo fin dall'inizio, visto che comincia sempre molto lentamente. Dopo poco però, diventerà più agressivo, quindi prendete le distanze. Se lo vedete immobilizarsi per alcuni attimi vuol dire che sta per esplodere oppure per lanciarvi un proiettile. Difendetevi e aspettate che ricominci a muoversi prima di attaccarlo. Lo potete colpire abbastanza facilmente dall'alto, a condizione di avere tempismo, in modo che non possa respingervi con un calcio oppure un esplosione!

BOOMER

Ciclone
Premete destra, giù, sinistra, su e il pulsante A.

Carica
Premete la croce direzionale 3 volte nella direzione del nemico.

Palla di cannone
Premete il pulsante C e poi giù e A contemporaneamente.

Presa 2
Premete ripetutamente il pulsante A quando vicini all'avversario.

Tornado
Premete verso l'avversario, poi indietro e poi di nuovo verso l'avversario.

Scivolata
Premete giù, giù e poi B.

Presa 1
Premete B quando siete vicini all'avversario.

La ruota
Premete sinistra, sinistra e B oppure destra, destra e poi B.

Stile di combattimento
Bruiser è un combattente molto grosso, forte e stranamente veloce per uno delle sue dimensioni. Come wrestler, Bruiser è uno dei migliori quando si tratta di eseguire prese e proiezioni. Se gli darete troppo spazio pero', diventera presto un tornado o un ciclone. È piuttosto vulnerabile ai calci bassi e ad alcuni attacchi aerei.

Giocando contro Bruiser
Colpitelo con attacchi bassi in modo da indebolirlo e usate movimenti difensivi. Se il vostro personaggio puo lanciare proiettili, usateli durante la prima parte dell'incontro, e cercate poi di avvicinarvi a Bruiser per tentare di colpirlo con pugni e calci bassi. Tentate di eseguire una presa solo se vedete che Bruiser è stanco o mostra chiari segni di debolezza.

BRUISER

Testata con salto
Premete sinistra, giù e il pulsante A, oppure destra, giù e il pulsante A.

Lancio del corno
Premete in direzione opposta al nemico poi verso di lui e il pulsante A.

Presa 1
Premete il pulsante B quando siete vicino all'avversario.

Carica
Premete su, giù, e su.

Presa 2
Premete ripetutamente il pulsante A quando siete vicini all'avversario.

Superpugno
Premete in direzione opposta all'avversario per due volte e poi il pulsante A.

Proiezione a terra
Premete su, giù e il pulsante A.

Incornata
Premete 2 volte verso l'avversario e il pulsante A.

Stile di combattimento
Crusher è sicuramente il più forte combattente di tutto il gioco ma è piuttosto lento, sopratutto all'inizio. Le sue mosse più pericolose sono a corto raggio, quando lancia il suo corno o vi fa qualche sua micidiale presa. E' molto bravo ad eseguire le prese, ma se avete un personaggio veloce come Divine o Kronk, sarà molto difficile per Crusher riuscire a prendervi. State attenti ai suoi temibili lanci e alla sua tremenda carica!

Giocando contro Crusher
Crusher è grande e grosso come un vero rinoceronte. Le sue cariche sono micidiali e le sue proiezioni dolorosissime. Se volete avere una "chance" di batterlo, è meglio avvicinarsi a lui rapidamente e colpirlo con una rapida combinazione di calci bassi e calci normali prima di tornare sulla difensiva. Se avete un personaggio molto rapido, è possibile evitare la sua carica ma vi conviene cercare di saltargli in groppa e colpirlo il più possibile. Continuate a colpirlo in brevi e rapidi attacchi se volete farlo fuori.

CRUSHER

Pugno volante
Premete destra, giù, sinistra, su e il pulsante A.

Presa 1
Premete B quando si è vicini all'avversario.

Presa 2
Premete ripetutamente il pulsante A quando siete vicini all'avversario.

Calcio volante
Premete giù, B e C contemporaneamente.

Sforbiciata con presa
Premere la croce direzionale 3 volte nella direzione del nemico.

Uppercut
Premete giù, verso l'avversario e il pulsante A.

Saltare in groppa
Premete il pulsante C e atterrate sull'avversario.

Presa 3
Premete il pulsante A e B insieme quando siete vicini all'avversario.

Stile di combattimento
Divine è molto veloce, graziosa e ha a disposizione un ottima varietà di potenti calci e mosse speciali. Si muove nell'arena come se fosse sul palcoscenico e illude i suoi avversari prima di devastarli con possenti calci e attacchi rotanti. Spesso si finge stanca per farvi attaccare. Se ciò accade, attacatela con dei proiettili e tenetevi a distanza.

Giocando contro Divine
Visto la sua destrezza e rapidità è difficile batterla. Il modo migliore per sconfiggerla è di aspettare finché non vi si avvicina e colpirla con una serie di pugni. Cercate anche di fargli una presa, visto che è molto vulnerabile a questo tipo di attacchi. State però allerta dato che spesso tenterà di saltarvi in groppa e picchiarvi da quella posizione. State anche attenti al suo attaco speciale che colpisce noi maschi in un posto molto doloroso!!! Se succede, cercate di difendervi finché il dolore non passa!

DIVINE

Presa 1
Premete B quando siete vicini all'avversario.

Spazzata
Premete giù, A e B contemporaneamente.

Stoccata con la mazza
Premete avanti, avanti e il pulsante A.

Sputo
Premete indietro, su e A.

Mazzata in volo
Premete in su e il pulsante A mentre si è in volo.

Palla da baseball
Premete indietro, avanti e il pulsante A.

Schiaccia noci
Premete giù, giù e il pulsante A.

Picchiata con la Mazza
Premete il pulsante C e poi giù 2 volte mentre si è in volo.

Stile di combattimento
Kronk è uno dei migliori combattenti del gioco. Non è solo rapido nel difendersi e girare attorno all'avversario per scovare un punto indifeso, ma è anche molto potente grazie all'utilizzo della mazza. E quasi imprendibile nel corpo a corpo, perchè si protegge con la clava. Da lontano invece potete coglierlo di sorpresa con calci volanti e proiettili.

Giocando contro Kronk
Kronk è molto bravo a trasformare una posizione di difesa in una di attacco, soprattutto contro i personaggi più veloci. In compenso Bruiser e Crusher gli renderanno la vita difficile. È molto veloce con la sua mazza, ma se lo attaccate con una combinazione di calci alti non si difende bene. State attenti a non farvi coinvolgere in una presa dato che sono abbastanza spettacolari e lasciano il segno.

KRONK

Superpugno
Premete verso l'avversario poi in direzione opposta e il pulsante A.

Meditazione
Premete su, su e il pulsante C.

Schiacciata Sumo
Premete il pulsante C e poi i pulsanti A e B insieme.

Presa di Karate
Premete su, avanti e il pulsante A.

Schiacciata Posteriore
Premete verso l'avversario 3 volte.

Calcio volante
Premete indietro, indietro e il pulsante C.

Presa 1
Premete B quando siete vicini all'avversario.

Presa 2
Premete A ripetutamente quando siete vicini all'avversario.

Stile di combattimento
Tsunami è un lottatore di Sumo con ottime capacità difensive e buoni attacchi a corto raggio. È veloce e forte, per quello che riguarda l'esecuzione delle sue prese, e i suoi calci bassi sono così potenti da mettere a terra qualsiasi combattente gli si pari davanti. Viste le sue dimensioni è piuttosto agile e conosce le arti marziali, il che ne fa un pericoloso avversario.

Giocando contro Tsunami
Questa palla di lardo non è molto veloce nei suoi spostamenti e questo è il suo punto debole. In combattimento ravvicinato è molto forte ma non sa difendersi contro gli attacchi alti e le spazzate. Tsunami è anche molto vulnerabile agli attacchi esplosivi come quello di Boomer, e contro qualsiasi proiettile. Un ottima tattica consiste nel lasciarlo avvicinare prima di allontanarsi da lui, poiché verso la fine del combattimento si muoverà sempre più lentamente.

TSUNAMI

Pugno volante
Premete C e poi i pulsanti B e C insieme.

Presa 1
Premete B quando siete vicini all'avversario.

Capriola con calcio
Premete la croce direzionale 3 volte nella direzione del nemico.

Alito pesante
Premete avanti, avanti e il pulsante A.

Calcio volante fulmineo
Premete C e poi giù due volte.

Schiaccia testa
Premete C e poi i pulsanti A e B insieme mentre incrociate in volo il vostro avversario.

Superpugno
Premete giù, A e B contemporaneamente.

Presa 2
Premete ripetutamente il pulsante A quando siete vicini all'avversario.

Stile di combattimento
Turbo è veramente un nome che va a pennello allo stile di combattimento di questo personaggio! È in assoluto il più veloce di tutti ma troppo spesso si affida alla velocità a discapito della potenza. La sua mossa speciale più temibile è l'alitata, con la quale riesce a stendere i suoi avversari. Questo attacco danneggia qualsiasi avversario e se lo usa spesso può porre fine al combattimento molto in fretta!

Giocando contro Turbo
Per battere Turbo dovrete combattere la sua velocità e la sua destrezza con potenza e precisione. Quando gli siete vicini, cercate di fargli più prese possibili. Cercherà di confondervi continuando a eseguire attacchi rapidi e volanti. Aspettate il momento giusto e buttatelo a terra!

TURBO

Attacco appeso
Premete destra, destra e su, oppure sinistra, sinistra e su.

Capriola all'indietro
Premete in su e il pulsante B.

Uppercut
Premete in su e il pulsante A.

Saltare in groppa
Premere C e atterrare sull'avversario.

Attacco rotante 1
Premete sinistra, sinistra e il pulsante B, oppure destra, destra e il pulsante B.

Presa
Premete B quando vicini all'avversario.

Spazzata
Premete giù e B.

Attacco rotante 2
Premete in avanti e poi in su 2 volte.

Stile di combattimento
Yoko è un gorilla grande e forte, con un ampio raggio d'azione conferitogli dalle sue lunghe e possenti braccia. I suoi agili e rapidi attacchi potrebbero infastidire più di un avversario, che troverà difficile avvicinarsi a lui. Usa le sue braccia come grandi mazze per atterrare gli avversari prima di lavorarli in corpo a corpo con tremendi pestoni.

Giocando contro Yoko
La migliore tattica per battere questa scimmia è di usare i proiettili oppure cercare di colpirla con calci bassi. Non cercate di avvicinarvi troppo dato che i suoi pugni hanno un notevole raggio di azione. Se l'attaccate dall'alto avete una possibilità di infliggergli una bella combinazioni di colpi, però dovete essere molto precisi e rapidi!

YOKO

WARIOLAND GB

Livello 1

Cominciate ad allenarvi uccidendo i nemici. È un livello vasto pieno di cose da scoprire, quindi esploratelo per entrare nello spirito del gioco.

Dopo aver giocato a Warioland per un po' di tempo abbiamo realizzato che la maggior parte dei livelli sono vasti e confusi, così abbiamo pensato che questa piccola meraviglia fosse l'ideale per una mappa dove presentare i molti livelli in tutta la loro gloria e splendore.

Tutti i piccoli nemici come questo possono essere sconfitti semplicemente caricandoli!

Se per caso aveste bisogno di esercitarvi nell'uso del cappello Jet questo è il posto dove farlo. Lo spazio abbonda e riuscirete a impratichirvi in fretta.

A

Saltate oltre questo oggetto elastico perché ha la fastidiosa abitudine di catapultarvi direttamente sulle letali spine che vi sovrastano.

A

B

C

Per poter raggiungere l'uscita dovete prima distruggere il pirata lancia-boomerang. Saltategli in testa!

Fate attenzione alle spine che cadono. Per evitare tutti i pericoli che vi attendono dovrete essere degli esperti nuotatori.

Livello 3

Questo è un livello insidioso. Saltate il più possibile per evitare di fare una brutta fine. Inoltre fate attenzione alle molte caverne nascoste contenenti monete e cuoricini.

Distruggete questi blocchi per ottenere un cuore. Raccogliere il maggior numero di cuori possibile è un ottimo sistema per ottenere vite extra.

Entrate in questa porta per raggiungere il punto dove è possibile salvare. Provate ma ricordatevi che dovete avere abbastanza monete per attivarlo.

E

F

Questa uscita vi porta direttamente al sesto livello. Per raggiungerla dovrete prima allagare l'area e comunque per aprila servono sempre le monete.

D

E

Fate un bel salto per salire su questi blocchi, quindi preparatevi per un altro bel salto per raggiungere le botti.

Quando raggiungete la porta d'uscita assicuratevi di avere abbastanza monete per aprirla.

Livello 2

Un'armata di nemici si opporrà alla vostra avanzata. Fate anche attenzione alle stanze segrete che potrete trovare semplicemente guardando in alto, e mentre fate questo state attenti anche alle spine.

Questa caverna sarà raggiungibile più facilmente una volta che avrete attivato l'interruttore che allaga Rice Beach.

Saltate sopra questi tipi dopo che sono precipitati, quindi saltate sulla prossima piattaforma.

B

C

Queste sabbie mobili possono trascinarvi giù. Per evitare di essere ingoiati, continuate a saltare in modo da tirarvi fuori da questa brutta situazione.

Appena prima di atterrare su una di queste piattaforme mettete in pausa il gioco. Una volta che la piattaforma è apparsa completamente togliete la pausa!

D

Queste postazioni vi permettono di salvare ma questo vi costerà dieci monete.

Passate attraverso questi blocchi con un cappello toro o drago.

F

CAPPELLI MAGICI

Cappello Rigido
Se doveste cadere, premete in basso per atterrare con violenza.

Cappello Toro
Con questo cappello potete caricare i nemici o ucciderli dal basso.

Cappello Drago
Ottimo per distruggere i blocchi e per spazzare via i nemici più duri.

Cappello Jet
Utile per raggiungere le piattaforme inaccessibili e per evitare i nemici.

Correte più velocemente possibile o il tipaccio che vi insegue vi prenderà.

Aspettate qui il tizio che vi insegue. Non appena arriva saltategli sopra e usatelo come piattaforma mobile.

Livello 4

In questo livello se vi fermate vi fermate per sempre! Dopo la prima corsetta aspettate sulla sporgenza e fatevi dare un passaggio dal vostro instancabile inseguitore.

Saltate via dal vostro mezzo di trasporto, raccogliete le monete e quindi cercate di riatterrare su di lui per raggiungere l'altra sponda.

Livello 5

In questo livello incontrerete il primo boss: il Pirata (probabilmente possiede un copiatore). Questo livello è abbastanza corto e non presenta reali problemi, basta un po' di tempismo.

Distruggete questi blocchi caricandoli. Una volta spazzati via correte sotto il pestifero masso.

Questo tipo è tutt'altro che amichevole! Fate attenzione a quello che vi tira e saltategli in testa.

Aspettate fino a quando la strada non è libera, quindi correte sotto al blocco e salvate la vostra posizione.

Incredibilmente, per raccogliere il cappello nascosto in questa caverna, non dovrete uccidere nessun nemico.

Colpite questo blocco per ottenere un cappello toro. È assolutamente necessario per raggiungere la fine del livello con il minimo sforzo.

Livello 6

Questo livello è praticamente un livello bonus. Ci sono un sacco di monete da raccogliere e un sacco di cuori nascosti. Se non riuscite a superare questo livello smettete di giocare e datevi all'ippica!

Raccogliete tutte le monete e quindi prendete la porta d'uscita. È troppo difficile per voi?

In ogni spazio tra le monete c'è un cuore nascosto. Fate attenzione a raccogliere tutte le monete, sono troppo invitanti per essere ignorate.

Bonus 1

Il sistema migliore per ottenere il massimo da questo gioco è tenere premuto il pulsante e quindi rilasciarlo al momento giusto. Tener premuto il pulsante vi permette di calibrare alla perfezione il vostro lancio, in modo da fare sempre centro.

Bonus 2

Vorrei darvie un sistema sicuro per ottenere le monete ogni volta, ma purtroppo non esiste! Se qualcuno ha una teoria a proposito ce la faccia sapere. Il miglior consiglio che posso darvi è di non insistere se vincete la prima volta, in fondo avete già duplicato il vostro patrimonio.

State attenti agli attacchi dei pipistrelli. Con un po' di abilità dovreste riuscire a saltarli e a riatterrare sulla piattaforma.

Dovreste avere tutto il tempo di raccogliere il cuore in questo punto. Più cuori raccoglierete più possibilità avrete di vincere una vita extra.

Questo masso precipiterà non appena vi avvicinerete. Fatelo cadere e quindi aspettate che si rialzi per passare sotto.

State sul margine del nastro trasportatore e aspettate che il masso si rialzi. Non appena sarà sicuro, correte verso destra in direzione dell'uscita.

Questo blocco invisibile appare solo quando saltate e lo colpite dal basso. Usatelo per raggiungere la piattaforma sulla destra.

Distruggete o bruciate questi quattro blocchi per far apparire una porta segreta. La porta vi condurrà direttamente all'interruttore che rende i blocchi distruttibili.

Colpite l'interruttore per trasformare i blocchi indistruttibili in blocchi distruttibili in modo da poter raccogliere tre cuori.

Il Pirata

Per sconfiggere il pirata, caricatelo quando è in piedi. Saltate il guscio non appena questo comincia a girare e colpitelo dal basso quando si alza nell'aria. Dovete colpirlo solo tre volte e l'unica cosa difficile è evitare il guscio.

Questo è il momento migliore per colpirlo dal basso. Se farete centro il pirata lancerà un grido e comincerà a rotolare nella vostra direzione. La ricompensa per la vostra vittoria saranno monete in abbondanza.

OGNI CHIAVE UN SEGRETO

Trovate una chiave, prendetela e portatela a fare una passeggiata. Prima o poi troverete un teschio con una serratura.

Questo è il teschio in questione. Andategli vicino e premete Su più B per attivarlo e raggiungere il tesoro segreto.

Aprite il forziere per rivelare il tesoro nascosto. Ricordate che dovete raccogliere più tesori possibile.

Livello 7

Questo paese delle meraviglie acquatico è pieno di fastidiosi pesci e mine. Raccogliete più monete che potete e andate diritti all'uscita, via!

Se raccogliete un cappello jet allora avete una possibilità di raggiungere la torre dove si trova il punto dove è possibile salvare.

Forse vista la fatica che si deve fare per arrivarci, non vale neanche la pena cercare di raggiungerlo.

Raccogliete la bomba che trovate all'inizio e tiratela in acqua per distruggere i pestiferi pesci che nuotano nei paraggi.

Distruggete il maggior numero di questi blocchi, contengono monete nascoste che sono sempre utili per partecipare ai bonus game.

A

Livello 8

Questo è un livello molto lungo, quindi è d'obbligo attivare il punto di metà livello. I cuori sono facilmente accessibili, quindi approfittatene.

A

Colpite questo blocco per ricevere 100 monete extra. Troppo gentile, non è vero?

Livello 9

Tra montagne da scalare e abissi senza fondo si nasconde una stanza del tesoro. È un altro lungo livello, quindi mettetevi un cappello!

L'unico problema qui sono i gusci spinosi che galleggiano in giro. A parte questo ci sono un sacco di monete da raccogliere.

C

Entrate in questa porta parzialmente nascosta per raggiungere il punto di salvataggio. Vi servirà un cappello jet, oppure potete provare con un lungo salto.

D

C

Salite la scala e colpite i nemici da sotto, non vi dovrebbero causare alcun problema.

E

D

Utilizzate lo stesso sistema in questo schermo. Basta saltare addosso ai nemici dalla piattaforma sottostante per spazzarli via.

E

F

Distruggete questo mattone singolo per accedere alla stanza del tesoro. Troverete la chiave nell'ultimo blocco di questa sezione.

L'uscita è vicina ma state attenti a non cadere dalle scale!

F

Questa sezione è tappezzata di mine, quindi fate attenzione e cercate di utilizzarle a vostro vantaggio.

Non c'è niente di meglio di una rilassante nuotata! (Ma fate attenzione alla corrente!)

Soldi facili. Ci sono tonnellate di monete da raccogliere e l'unica cosa che dovete fare è nuotare.

Non è difficile passare di qui visto che i pesci non sanno mai decidersi su quale direzione prendere.

B

L'unica cosa che potete fare qui è cercare di evitare le spine.

Questi tipi sono decisamente fastidiosi quindi uccideteli in fretta.

B

La freccia indica l'uscita segreta che vi porterà alla Sherbet land. L'altra è l'uscita normale che vi condurrà al nono livello.

Usate il cappello jet contro questi mattoni e scoprirete una strada che vi permetterà di raccogliere più monete di quante ne immaginate.

Livello 10

Un livello molto vasto che è soggetto a occasionali terremoti. L'unico consiglio che posso darvi è quello di raccogliere più cappelli possibili.

In questo blocco troverete un utile cappello che vi servirà anche più avanti.

Saltate sulle liane dalla piattaforma mobile e quindi continuate verso l'uscita.

G

Non vale la pena scendere per cinque misere monete, quindi non perdete tempo.

Non cercate di raccogliere la monete in basso al centro, se non avete un cappello jet farete una orribile morte, credetemi!

G

Se distruggete tutti i blocchi in questa sezione potrete trovare qualche moneta extra, per non parlare dei cuori che potrete raccogliere.

Distruggete i blocchi in questo punto per scoprire l'uscita che vi porterà alla prossima sezione.

Cercate di evitare i pesci osservando i loro spostamenti. Una volta che conoscerete i loro movimenti non dovreste più avere problemi a nuotare fino all'uscita.

Tirate la chiave su questa sporgenza per entrare nella stanza del tesoro.

Non cercate di passare di corsa attraverso questi tipacci, andate piano e aspettate che si allontanino dalla scala.

Livello 11

Questo livello è un insieme di molti stili, è importante essere pazienti e mantenere il cappello in testa, anche perchè è un livello molto lungo con tante sezioni.

Per raggiungere la sommità dovrete continuare a saltare da destra a sinistra e viceversa.

Tirate un nemico in questo cesto e riceverete 30 monete extra. Quindi continuate a farlo per ricevere molte altre monete.

Livello 12

Questo lungo livello contiene molti blocchi difficili da raggiungere. Rischiate di perdere un sacco di vite se non fate attenzione e se non calcolate bene i tempi.

Per raggiungere questi blocchi dovrete effettuare dei salti molto precisi. La strada migliore per raggiungerli e superarli e quindi cercare di avvicinarli da destra.

Continuate a fare dei piccoli salti quando siete sui nestri trasportatori. Questo dovrebbe garantirvi un maggior controllo.

Livello 13

Questo livello è l'ultimo della zona e nasconde un brutto ceffo conosciuto come il Minotauro. È insidioso ma superabile con un po' di pratica.

Se uno di questi pipistrelli vi si dovesse attaccare, correte nella direzione opposta ed esploderà fragorosamente.

Questo cuore non può essere visto normalmente. Per raggiungerlo saltate da sotto e vedrete scorrere lo schermo.

Distruggete questo blocco per trovare un sacco di monete, vi condurranno a una porta che comunica con la sezione finale.

Cercate a tutti i costi di procurarvi un cappello toro per questa sezione, visto che ci sono un sacco di posti dove dovrete usarlo per ottenere i bonus migliori.

Non vale la pena di scendere fino a qui visto che non c'è molto da vedere a parte un cuore.

Se proprio volete uccidere questa cosa spinosa, colpitela da sotto. In ogni caso non saltategli mai sopra o muorirete!

Fate attenzione alle spine che tappezzano il soffitto. Un salto di troppo sulla piattaforma mobile potrebbe significare la morte.

Colpite il blocco per raccogliere la stella che vi rende invincibili, quindi correte giù dalla montagnetta spazzando via chiunque vi si pari davanti.

Se saltate su questa piattaforma lei cambierà direzione. Con questo sistema potete raccogliere tutte le monete, ma fate attenzione perchè è difficile.

Si, è il vecchio trucco della piattaforma che scompare. Vi basterà correre e saltare per superare questo noioso ostacolo.

Dovreste avere la possibilità di partecipare ai bonus game visto l'enorme quantità di monete che c'erano a disposizione.

Colpite questo blocco per ricevere un utile cappello drago che troverete inestimabile nella prossima sezione.

Colpite questo blocco per causare un grande terremoto sulla cima della teiera e per completare il livello. Che strana fine!

Scegliete la strada che preferite. Ci sono più monete nella strada bassa, ma la strada alta è molto più facile.

Questa è un'altra di quelle sezioni che richiede giusto un po' di attenzione, ma con il dovuto tempismo non dovreste avere problemi.

Salite su questa piattaforma per raggiungere quattro passaggi segreti contenenti ogni sorta di bonus come cuori, monete e cappelli.

Qualsiasi cosa accada non saltate in questo buco! Può sembrare ovvio ma io l'ho fatto e me ne sono pentito.

Minotauro

Questo è uno dei boss più facili mai apparsi su un Game Boy. L'unica cosa che dovete fare è correre contro di lui e colpirlo prima che lo faccia lui. Una volta che avete fatto questo scagliate il furfante oltre il bordo della piattaforma. Più facile che prendersi una insolazione alle Bahamas!

RANDOM

Dopo una meritatissima vacanza di due mesi, tornano i tanto amati trucchi Random. Volete sapere come avere crediti infiniti o armi-extra? Nessun problema: siamo qui per questo! Ricordatevi che abbiamo bisogno anche di voi; spediteci i vostri trucchi e vi guadagnerete quello che più conta a questo mondo: la nostra ammirazione.

Earth Worm Jim

Ecco the Dolphin 2

The Lion King

Indiana Jones' Greatest Adventure

MORTAL KOMBAT 2

SCHERMATA DEBUG

Nel menu delle opzioni, mettete il cursore sulla parola "Done!" e premete Sinistra, Giù, Sinistra, Destra, Giù, Destra, Sinistra, Sinistra, Destra e Destra. A questo punto, se il trucco avrà funzionato, appariranno le parole "Test Modes" nel menu principale: tramite questa opzione potrete accedere a un sottomenu molto interessante in cui è possibile scegliere in quale locazione combattere, contro chi (compresi Kintaro e Shao Kahn) e con quanti crediti; potrete inoltre scegliere se rendere invulnerabile uno dei due giocatori, oppure se renderlo talmente debole da perdere con un solo colpo. Non mancano i flag che obbligano la CPU a eseguire fatality, babality e friendship ogni volta che vince un incontro, proprio come in *Mortal Kombat*.

EARTHWORM JIM

POTENZIAMENTO ARMI

Mettete il gioco in pausa e premete A, B, B, B, C, A, C e C. Se la gabola avrà funzionato, ora non dovreste avere troppi problemi a fare fuori i nemici, grazie alla potenza delle vostre armi!

ECCO 2

MD

SCHERMATA DEBUG

Mettete il gioco in pausa quando Ecco si sta girando e premete A, B, C, B, C, A, C, A e B. Se tutto avrà funzionato alla perfezione, apparirà una schermata piena zeppa di opzioni interessantissime.

MORTAL KOMBAT 2

SNES

29 CREDITI

Se i pochi crediti disponibili normalmente non vi bastano, provate a premere Sinistra, Su, Destra, Giù, Sinistra e Select nello schermo di selezione dei lottatori: vi ritroverete con ben 29 crediti!

VINCERE FACILMENTE

Nello schermo di selezione dei lottatori, premete Giù, Su, Destra, Su, Sinistra e Select. In questo modo potrete affrontare la CPU con più calma, visto che basteranno pochi colpi per vincere un incontro, mentre gli avversari impiegheranno molto di più per mettervi KO.

THE LION KING

SCHERMATA DEBUG

Nello schermo delle opzioni, premete B, A, R, R e Y (le lettere che formano il nome di uno dei programmatori del gioco...). A questo punto, potrete accedere a un particolare menu dal quale potrete selezionare il livello di partenza e attivare l'invulnerabilità.

INDIANA JONES' GREATEST ADV.

PASSWORD

RAIDERS OF THE LOST ARK

Livello 1	1214
Livello 2	4142
Livello 3	4322

TEMPLE OF DOOM

Livello 1	4225
Livello 2	4513
Livello 3	4235

LAST CRUSADE

Livello 1	5124
Livello 2	5213
Livello 3	5114
Livello 4	5254

Casa: CYBERSOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

YOGI BEAR

È ormai primavera nel parco di Jellystone e l'orso Yogi si è risvegliato dal suo periodo di letargo invernale. Una brutta sorpresa, però, lo attende: si è ridestato da pochi minuti quando scopre che nel bel mezzo del parco una fabbrica di materiali chimici ha iniziato dei lavori che potrebbero mettere in serio pericolo tutti i suoi amici animali. Non c'è tempo da perdere: Yogi decide di attraversare l'intero territorio della riserva naturale per avvisare il maggior numero possibile di animali del pericolo incombente.

Ecco la trama di questo nuovo platform basato su un'ennesima licenza della premiata ditta Hanna e Barbera. Il messaggio ambientalistico e non violento di questo titolo si riflette anche nel fatto che Yogi non "uccide" mai nessuno durante il gioco: saltando sul capoccione degli animali che incontra, infatti, permette loro di mettersi in salvo. Di fatto la meccanica del gioco è identica a quella classica di tipo mariesco, però c'è questa piccola sfumatura animalistica che potrà fare piacere agli spiriti più sensibili. *Yogi Bear* è suddiviso in una serie di diversi scenari, ognuno dei quali costituito da quattro livelli: si spazia da un'ambientazione invernale piena di neve a una sotterranea che si snoda attraverso buie caverne, ci sono poi impalcature metalliche più tecnologiche (nella fabbrica chimica) o passaggi più tradizionali alla luce del sole nel bel mezzo di una vegetazione rigogliosa. Sparsi per i livelli ci sono dei letti, saltando sui quali si guadagna l'accesso al 'Dream Time', una serie di schermi bonus in cui si può incrementare a dismisura il punteggio; il tempo che si ha a disposizione per esplorare queste zone speciali dipende dal numero di orologi che sono stati raccolti in precedenza: ce ne sono 99 in ogni livello e conviene farne incetta. Un occhio di riguardo va infine riservato ai cestini da picnic che in questo gioco fungono da piattaforme e consentono di accedere a sezioni nascoste dei livelli. Occhio, però, perché scompaiono un istante dopo che ci sarete zompati sopra.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop - To

JELLYSTONE PARK

Con l'agilità che lo contraddistingue, Yogi piroetta sul manto innevato.

Ecco a voi, in posa plastica, l'orso più obeso del parco di Jellystone!

Saltando in testa ai suoi amici, Yogi li avverte del pericolo incombente.

YOGI BEAR

Questo gioco è un nuovo anello nell'interminabile catena dei platform senza infamia e senza lode che affollano gli scaffali dei negozi ormai da qualche tempo. Dopo aver ammirato e giocato un capolavoro come *Donkey Kong Country* tutti i parametri di giudizio per titoli di questo genere vanno riaggiustati e un titolo come *Yogi Bear* che, al di là di una certa cura, non sa offrire nulla di nuovo, fa una certa fatica a emergere. La struttura di gioco ricalca modelli vecchi e produce una sensazione di déjà vu su qualsiasi giocatore esperto. Tuttavia, non bisogna dimenticare che questi tipi di tie-in, che sfruttano l'immagine di celebri personaggi dei cartoni animati, si rivolgono esplicitamente ai giocatori più giovani. E per un acquirente che sia alle prime esperienze videoludiche e ami particolarmente un'ambientazione di questo tipo, in pieno stile cartoon, *YB* potrebbe rivelarsi un piacevole passatempo. Resta, però, una certa mancanza di mordente, che si riscontra nelle ripetitività degli schemi e nell'eccessiva facilità complessiva.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (7/10)
Il sistema di controllo è troppo semplice (solo destra, sinistra, accucciarsi e saltare), ma tutto sommato risulta efficace

GRAFICA (7/10)
Senza impiegare effetti speciali, la grafica si limita a riprodurre lo stile tipico di Hanna e Barbera cui si ispira questo titolo

SFIDA (6/10)
I giocatori esperti lo troveranno un po' scialbo e poco stimolante, perché le cose da fare sono sempre le stesse e tendenzialmente facili

SONORO (7/10)
"Here comes Yogi!": così comincia il gioco, con un effetto campionato; e sullo stesso stile continuano le musichette: carine

SNES **72**

SOTTO CONTROLLO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Per dirigere Yogi e farlo accucciare

Per saltare

SELECT START

Casa: INTERPLAY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

THE LORD OF THE RINGS

Il Signore degli Anelli di John Ronald Reuel Tolkien è in assoluto uno dei più bei libri che abbia mai letto, e probabilmente anche uno dei più belli che siano mai stati scritti. In questo caso il primo volume di questa meravigliosa trilogia (e cioè *La Compagnia dell'Anello*) funge da ispirazione per il nuovo titolo della Interplay che, nelle intenzioni, si propone come la risposta occidentale ai GdR giapponesi che hanno fatto la storia del genere 'motion battle': quei titoli, cioè, in cui il giocatore, oltre che a dirigere strategicamente il proprio personaggio attraverso l'avventura, lo comanda direttamente nelle fasi di combattimento arcade in tempo reale. Il riferimento ai prodotti giapponesi non è casuale, anzi, è tirato in ballo dalla stessa pubblicità del prodotto, che è apparsa recentemente sulle riviste statunitensi e recita così: "Prima di *Zelda*, prima di *Secret of Mana*, prima di *Seventh Saga* c'era... *Lord of the Rings*".
Ebbene, questo slogan si rivela veritiero, ma in un senso diverso da quello inteso dai responsabili marketing della Interplay: la realizzazione di *LoR* è infatti talmente scialba da sembrare decisamente antiquata (soprattutto se comparata con capolavori tecnici come *Mana*). Il gioco non riesce a ricreare l'atmosfera fantastica che pervade il romanzo a cui si ispira, e mostra lacune spesso fastidiose: i personaggi sono caratterizzati solo dal livello di esperienza e dai punti-ferita, gli oggetti presenti sono pochi e banali e oltretutto manca un'opzione di salvataggio, sostituita da una fastidiosa e lunghissima password. Neppure sul versante della grafica e del sonoro *LoR* sembra riscattarsi, bloccato com'è da un aspetto estetico piuttosto grezzo e da melodie decisamente ripetitive. La componente narrativa, infine, non è adeguatamente sviluppata e i personaggi si limitano a ripetere alcune elementari affermazioni, spesso slegate fra loro, cosicché è molto difficile farsi coinvolgere dalla storia.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

L'avventura ripercorre la trama del libro, ma certe situazioni vengono esasperate dalla continua presenza di nemici che "c'azzeccano" un po' poco.

La grafica è deprimente. L'unica cosa che si salva è il rumore del vento.

LORD OF THE RINGS

Il capolavoro di Tolkien era la migliore fonte di ispirazione possibile per cercare di proporre una 'via occidentale al GdR' che potesse costituire una vera alternativa ai prodotti giapponesi, dato che oltretutto proprio il grande scrittore inglese è il padre spirituale del genere fantasy (poi reinterpretato in maniera geniale dalla cultura nipponica). Ma a una licenza così prestigiosa non ha fatto riscontro una degna realizzazione: il gioco nel suo complesso denota una certa approssimazione e non riesce quasi mai a coinvolgere il giocatore. La rappresentazione digitale dei gloriosi personaggi del romanzo non rende loro giustizia e li spoglia di tutto il fascino che avevano originariamente. Inoltre si riscontrano anche dei limiti di carattere tecnico, come i lunghi e fastidiosi momenti in cui lo schermo rimane nero, durante i passaggi da una scena all'altra. Insomma, visto che proprio l'Interplay ha voluto stimolare il confronto con i GdR giapponesi, non posso fare altro che sottolineare come questi ultimi siano assolutamente migliori di *LoR*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ — 6/10
Il controllo del personaggio è appena sufficiente, dato che, a volte, ci si trova ad accusare colpi dai nemici senza averne troppa colpa

GRAFICA — 5/10
Lo stile grafico delle ambientazioni è improntato a una generale mancanza di personalità: i colori sono scialbi e gli sprite anonimi

SFIDA — 6/10
Per trovare uno stimolo per esplorare *LoR* bisogna chiudere un occhio sulla sua qualità e consolarsi con i passaggi che richiamano il romanzo

SONORO — 5/10
Si salva solo il rumore del vento che fischia fra le piante, per il resto le musichette sono decisamente banali

SNES **55**

SOTTO CONTROLLO

- Per far apparire la password attuale
- Per far apparire la barra di stato
- Per controllare il personaggio
- Per usare un oggetto selezionato
- Per richiamare le caratteristiche del personaggio
- Per attaccare
- Per parare i colpi e difendersi

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

TINY TOON ADVENTURES
ACME ALL-STARS

Il tiro da distanza ravvicinata sorvola la traversa: sarà per la prossima volta.

Notevole elevazione sotto canestro di Babs Bunny: una stoppata magistrale.

La scuderia dei Tiny Toon costituisce un'ottima fonte di ispirazione per i titoli Konami destinati ai giocatori più giovani. La softhouse giapponese ha infatti stretto una solida collaborazione con la Warner Bros, che si concretizza nella cessione, da parte di quest'ultima, dei diritti di immagine di molti dei personaggi più famosi della sua serie di cartoni animati. In questo caso Buster Bunny, Babs Bunny, Dizzy Devil e molti altri sono stati reclutati in massa per comparire in *Tiny Toon Acme All Stars*, un gioco sportivo che fa dello stile cartoonesco la sua principale prerogativa.
Sono presenti due discipline principali - il calcio e la pallacanestro - e tre sottogiochi: la corsa a ostacoli, il bowling e il montana hitting (uno strano sport in cui bisogna prendere a martellate la zuccona dell'odioso Montana Max, che fa capolino da alcuni buchi nel terreno). Non appena avviato il gioco, ci viene proposta la scelta fra i diversi sport disponibili. La prima operazione da compiere consiste nella selezione del proprio team: fra i personaggi proposti saranno scelti quelli che dovranno scendere in campo contro gli avversari. A questo punto occorre scegliere il tipo di superficie su cui avrà luogo la sfida: le opzioni sono cinque e comprendono lo Stadium, un terreno normale privo di particolari trabocchetti, il Western, in cui bisogna evitare cavalli scalcianti a bordo campo, il Forest, infestato di ostacoli, il Downtown, con abbondanti e scivolose macchie d'olio e il Montana Max Playroom, attraversato da un trenino giocattolo che investe i giocatori mandandoli a gambe all'aria.
Su questi terreni potranno svolgersi partite di calcio o di basket in cui restano immutate soltanto le regole principali e ogni altro aspetto viene trasfigurato e adattato alle tipiche situazioni dei cartoni animati: si gioca in quattro contro quattro e ogni personaggio può fare ricorso ad abilità speciali che gli consentono, per esempio, di travolgere gli avversari o di eseguire tiri violentissimi a colpo sicuro. Queste partite sono particolarmente adatte a essere giocate in tre o quattro (opzione disponibile per chi possieda un Sega Tap): ci si può distribuire a piacere fra le due squadre, tenendo presente, però, che il portiere negli incontri di calcio

Il bowling richiede sensibilità: bisogna azzeccare traiettoria e potenza giuste.

TINY TOON ACME ALL STAR

Come potete constatare dalle foto, *TTAAS* offre un design grafico estremamente azzeccato: sia la scelta dei colori che le animazioni, cercano di riprodurre fedelmente le atmosfere tipiche dei cartoni, e ci riescono perfettamente. Si tratta di un gioco piacevole da guardare e da ascoltare, grazie anche a effetti sonori e musichette molto ben realizzati. Quel che delude, una volta superato l'impatto iniziale, è però la giocabilità: il controllo dei personaggi si rivela inadeguato a supportare i meccanismi di gioco tipici del genere sportivo, e questo si ripercuote soprattutto nelle sezioni dedicate ai giochi di squadra. Paradossalmente, proprio le discipline secondarie (quelle dei sottogiochi) sono le più riuscite: probabilmente perché, essendo basate su prestazioni individuali dei singoli personaggi, non chiamano in causa gli aspetti più complessi del sistema di controllo. Facendo una media ponderata fra l'eccellente realizzazione e la giocabilità un po' esile, il giudizio (per dirla con i professori delle scuole medie) è "discreto".

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ — 5/10

Negli sport di squadra il sistema di controllo si dimostra poco efficace: costruire delle belle azioni diventa quasi impossibile

GRAFICA — 9/10

Non c'è che dire: in questo gioco è riprodotto efficacemente lo stesso stile dei cartoni Warner Bros. Ottimi colori e belle animazioni

SFIDA — 6/10

Dal punto di vista della longevità la sufficienza è risicata: nonostante i tre sottogiochi la sostanza di *TTAAS* è infatti un po' pochina

SONORO — 7/10

Pa-rappappappappapaà! Ecco a voi le caratteristiche melodie dei Tiny Toons e una camionata di effetti simpaticissimi

MD 70

SOTTO CONTROLLO

Per dirigere i personaggi

Per eseguire una mossa speciale

Per fare un passaggio

Per calciare/entrare in tackle o tirare/rubare la palla

Il calcio è carino da vedere, ma il controllo dei giocatori è un po' "pesante".

Il perfido e indisponente Montana Max vola alla grande verso i due punti.

è comunque controllato dalla CPU.
Passando a parlare dei sottogiochi, si tratta di tre discipline in cui il gioco di squadra viene tralasciato a favore delle performance individuali: se la corsa a ostacoli e il montana hitting richiedono una partecipazione frenetica da parte del giocatore, a causa del loro ritmo serratissimo, il bowling implica invece un approccio più riflessivo: il fattore chiave è un'adeguata modulazione della potenza del tiro e il perfetto tempismo nella scelta della direzione (occorre bloccare al momento giusto un cursore mobile che determina la traiettoria).

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

OSTACOLI, BIRILLI E MARTELLATE

Come già accennato, TTAAS offre, oltre al calcio e alla pallacanestro, tre sottogiochi piuttosto particolari. Se la corsa a ostacoli e il bowling sono abbastanza tradizionali, il montana hitting è invece una specialità decisamente fuori dall'ordinario. Vediamo allora di scoprire di cosa si tratta.

CORSA A OSTACOLI

In questa competizione quattro concorrenti si fronteggiano nel tentativo di primeggiare in una strana corsa campestre, il cui tracciato è disseminato di trabocchetti.

BOWLING

Qui si va sul classico: ogni personaggio a turno effettua il proprio lancio, finché tutti i concorrenti non completano una serie di cinque lanci, alla fine dei quali si tirano le somme.

MONTANA HITTING

In questo gioco il terreno è disseminato di buche dalle quali emerge, a ritmo serratissimo, il capone dell'indisponente Montana. Scopo del gioco è colpirlo ogni volta che fa capolino.

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

Mentre il treno corre i banditi fanno capolino dai finestrini. E sparano.

Questa schermata introduce il primo scenario: una bella rapina alla banca.

Questo losco figuro va colpito senza pietà prima che riesca a sparare.

LETHAL ENFORCERS II GUN FIGHTERS

È passato un anno da quando la Konami ha pubblicato il primo episodio di *Lethal Enforcers*, ma questo sequel ci riporta indietro nel tempo fino all'epoca western dei pionieri americani. Avendo deciso di lasciare sostanzialmente immutata la struttura di gioco, la softhouse giapponese ha infatti deciso di cambiare completamente lo scenario, ambientando *LEII* fra cowboy, rapinatori di banche, indiani e frequentatori di saloon. Il meccanismo è quello classico di tutti i titoli 'punta e spara' alla *Operation Wolf*: si tratta di crivellare di colpi le fiumane di nemici che via via invadono lo schermo, prima che siano loro a ricambiarci la cortesia. Gli aspetti più importanti per assicurarsi la sopravvivenza sono fondamentalmente due: innanzitutto occorre un buon controllo dei propri riflessi, in modo da riconoscere rapidamente gli innocenti che ogni tanto attraversano l'area di gioco (magari sorseggiando tranquillamente una bottiglia di rhum) e evitare di massacrare anche loro; in secondo luogo bisogna tenere costantemente d'occhio il livello delle munizioni, che va ripristinato sistematicamente, premendo l'apposito tasto di ricarica (se si usa il joypad) oppure mirando fuori dallo schermo (se si usa la pistola Justifier). Anche se per la maggior parte del tempo si usa una semplice pistola con sei colpi nel tamburo, è possibile avvalersi di armi più potenti colpendo delle speciali icone che compaiono nell'area di gioco o sono nascoste dietro alcuni oggetti (come vasi di fiori o cartelli) che possono essere spazzati via con una gentile pioggia di piombo. C'è la mitragliatrice, ci sono un paio di fucili, c'è la pistola doppia e, per i più esuberanti, un bel cannone! Purtroppo, però, l'uso di queste armi speciali dura soltanto fino al momento in cui si viene colpiti, dopodiché si ritorna alla pistola standard. Il gioco è costituito da cinque diversi scenari, ognuno dei quali si snoda attraverso diverse locazioni: la progressione è assicurata quando si elimina un numero predeterminato di nemici, che peraltro appaiono sempre negli stessi posti. Alla fine di ogni scenario si affronta poi un boss speciale che richiede generalmente una vera grandinata di colpi per essere sconfitto.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

Come in un film di Sergio Leone i banditi spaccano le finestre, sparano all'impazzata e si sfracellano al suolo.

LETHAL ENFORCERS II

Dal punto di vista estetico *LEII* è un gioco piuttosto grezzo: la grafica è abbastanza elementare e il sonoro tendenzialmente ripetitivo, con i nemici che urlano continuamente le stesse due o tre frasi campionate. Ciò nonostante, però, una volta che si comincia a premere il grilletto si viene immediatamente rapiti dal fascino della sparatoria western. Tanto per dare un'idea, vi dirò che ogni volta che ho dovuto affrontare un boss finale sono stato costretto a mettere in pausa per qualche istante, per fare passare l'indolenzimento alla mano. Devo peraltro precisare che il massimo grado di giocabilità è assicurato solo dall'uso del Justifier, grazie al quale *LEII* esprime tutte le sue potenzialità. Anzi, per essere precisi, il top del divertimento si raggiunge giocando in due con due Justifier, avendo l'accortezza di settare un livello di difficoltà più elevato poiché, anche se raddoppia la potenza di fuoco, il numero dei nemici non muta. Peccato che, rispetto al primo episodio, non sia stata introdotta alcuna innovazione nella struttura di gioco.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ — 9/10
Avendo l'accortezza di usare l'apposita pistola Konami, si dimostra un gioco estremamente divertente e giocabile

GRAFICA — 6/10
L'aspetto complessivo è un po' scialbo, anche perché gli sprite dei nemici sono, in ogni scenario, sempre gli stessi

SFIDA — 8/10
Anche a livello Easy costituisce una sfida interessante: se si gioca in due è meglio optare per il livello Hard

SONORO — 6/10
Pecca un po' di ripetitività sul versante degli effetti sonori. Le musiche in puro stile western creano invece un'atmosfera divertente

MD **79**

SOTTO CONTROLLO

Per spostare il mirino
Per ricaricare
Per sparare

ASTROCOMPUTER

ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE

06/78.61.74

Via Veturia, 68 - 00181 Roma

06/78.34.82.25

Vendita per corrispondenza • Distribuzione Capillare in tutta Italia

Spedizione Gratuita per chi acquista 2 giochi (escluse offerte)

Contattateci per Anteprime & Novita'

Vendita all'ingrosso per negozianti

Il Mese dell'Offerta

Consolle

SUPER NES + ALIMENTATORE + CAVO SCART + 2 JOYPAD + MARIO ALL STAR + MARIO WORLD	309.000
SUPER NES + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART + DONKEY KONG COUNTRY	309.000
GAME GEAR + M. KOMBAT II	229.000
GAME GEAR + LION KING	259.000
GAME BOY + M. KOMBAT II	139.000
3DO + ROAD RUSH (o gioco a scelta) + MEGA RACE (o gioco a scelta) + DEMO	899.000
MEGA DRIVE + M. KOMBAT II + 2 JOYPAD	TELEF.
MEGA DRIVE + S. STREET FIGHTER II + 2 JOYPAD	TELEF.
GAME BOY + MARIO 1 + KEN SHIRO + GIOCO A SCELTA	169.000
JAGUAR	639.000
NEO-GEO	450.000
SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER	1.450.000

Giochi

SUPER NES	
POWER DRIVE	109.000
DONKEY KONG COUNTRY	125.000
SUPER PITFALL	119.000
LION KING	129.000
EARTH WORM JIM	129.000
PUNCH OUT	109.000
DEMON CREST	115.000
STREET RACER	109.000
DRAGON	119.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	129.000
FIFA INT . SOCCER	89.000
S. STREET FIGHTER II	125.000
MORTAL KOMBAT II	125.000
SUPER FAMICOM	
FATAL FURY SPECIAL	119.000
SAMURAI SPIRIT	129.000
DRAGON BALL Z III	129.000
KIKI KAY KAY II	119.000
NBA JAM	99.000
MEGA DRIVE	
DRAGON	109.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	109.000
S. STREET FIGHTER II	115.000
MORTAL KOMBAT II	105.000
FIFA SOCCER 95	105.000
GAME GEAR	
MORTAL KOMBAT II	49.000
GAME BOY	
MORTAL KOMBAT II	45.000
NEO-GEO	
S. SIDEKICK 2	229.000
GHOST PILOT	59.000
NINJA COMMANDO	59.000
BLUE'S JOURNEY	59.000
NINJA COMBAT	59.000
LEAGUE BOWLING	59.000
TOP HUNTER	199.000

Vendita al dettaglio in sede

MEGA DRIVE	
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
Tazmania II	115.000
Double Dragon V	119.000
National Football	109.000
Lion King	119.000
Bonker's	99.000
NFL 95	TELEFONARE
Mickey Mouse	119.000
Lethal Enforcers II	129.000
Power Rangers	119.000
Bubsy II	119.000
Dynamite Heddy	119.000
E/A Tennis	119.000
MEGA DRIVE 32 X	
College Basketball	129.000
Cyber Drawl	129.000
Doom	129.000
Fahrenheit	129.000
Golf Magazine	129.000
Stars Wars	129.000
S. Motocross	129.000
Tempo	129.000
Virtua Racing	129.000
SUPER FAMICOM	
Fatal Fury II	99.000
Hokuto No Ken 7	99.000
Muscle Bomber	99.000
SUPER NES	
Super Game Boy	119.000
Stunt Race FX	129.000
Knights of Round Table	129.000
Tetris 2	99.000
Lord of Rings	129.000
Brain Lord	129.000
Fighter History	129.000
Mario's Fun W/Numbers	119.000
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
Mario's Fun W/Letters	125.000
Aerobiz Supersonic	139.000
Great Circus Mistery	139.000
Bonk's	129.000
NFL 95	TELEFONARE
Clayfighter II	129.000
Dragon Tales	99.000
GP1 Part II	TELEFONARE
Jaguar XJ 220	125.000
King Arthur	TELEFONARE
Samurai ShoDown	135.000
Speedy Gonzales	125.000
True Lies	TELEFONARE
Mega Man X II	129.000
Mickey Mouse	129.000
Sengoku	119.000
JAGUAR	
Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000
Battle zone	129.000
Creature shock	129.000
Demolition man	129.000
Kasumi Ninja	129.000
Kick off 3	129.000
NEO-GEO	
Consolle	450.000
Memory Card	55.000
Joystick Controller	129.000
Neo Geo - CD + 2 Joypad + Art of Fighting + Art of Fighting II + Samurai Spirit + Fatal Fury Special + S. Sidekicks II + Last Resort	1.550.000

Arrivi settimanali da tutto il mondo

3DO	
Control Pad	TELEFONARE
Laser Gun	TELEFONARE
FIFA Int. Soccer	TELEFONARE
Super Street Fighter II	TELEFONARE
Guardian War	99.000
Mad Dog 2	109.000
Shock Wave	129.000
Microcosm	99.000
Road Rush	99.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Mega Race	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
AD & D Slayer	119.000
Off-World Interceptor	129.000
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000
Ned for Speed	119.000
Clayfighter II	109.000
Basketball	TELEFONARE
Dead Hunt	119.000
Dragons Lair II	TELEFONARE
Family Feud	TELEFONARE
FIFA Soccer 95	119.000
Jam it	TELEFONARE
PGA Tour Golf	TELEFONARE
Samurai Shodown	TELEFONARE
GAME BOY	
World Cup 94	35.000
Ghostbuster II	35.000
North Star Ken	35.000
Goal	35.000
Tiny Toon	35.000
Dr. Franken	35.000
Top Gun II	35.000
Flinstones	35.000
Tetris	35.000
Racing Fighter	35.000
Kick Off	35.000
Looney Tunes	35.000
Tennis	35.000
Mickey's Chase	35.000
Track & Field	35.000
Simpsons II	35.000
Battle Toads	35.000
Addams Family	35.000
Batman II	35.000
Side Pocket	35.000
Sons Basket	35.000
Ferrari	35.000
Football Int.	35.000
Chase HQ	35.000
GAME GEAR	
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Simpsons	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Power Rangers	TELEFONARE
NFL 95	TELEFONARE
Fatal Fury Special	69.000
Lion King	TELEFONARE
Samurai ShoDown	TELEFONARE

SEGA SATURN
+ VIRTUA FIGHTER
L. 1.450.000

SEGA SATURN

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

Le Novita'

SIDEWINDER (Joystick 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes) L. 85.000

SIDEWINDER ARCADE JOYSTICK

FREEDOM 2 Joy-pad Infrared. La coppia L. 79.000

FREEDOM FIGHTER

CD + PLUS (Adattatore Universale Mega CD) L. 39.000

ULTRA 2 in 1 (Joy-pad 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes) L. 39.000

NITRO ADAPTOR 2
for PAL & NTSC MD
GAME ADAPTOR

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

MEGA 32X L. 349.000

VICTOR MAXX (casco realtà virtuale compatibile Super Nes & Mega Drive) L. 280.000

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo, Amiga CD 32-bit) L. 49.000

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

Casa: ACTIVISION
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

radical REX

Passata la mania di Jurassic Park, i dinosauri tornano a far parlare di sé: è infatti un piccolo T-Rex il protagonista di *Radical Rex*, l'ultimo nato di casa Activision per il sedici bit della grande "S". Ispirato a uno dei più grandi enigmi della storia, che da sempre affascinano paleontologi e semplici appassionati, il gioco cerca idealmente di proporre una possibile risposta al mistero della scomparsa dei dinosauri. Dopo aver dominato la Terra per circa 160 milioni di anni, questi giganteschi e maestosi rettili preistorici si estinsero improvvisamente alla fine del Triassico, approssimativamente 65 milioni di anni fa. Le cause di questo vasto fenomeno, come si diceva, non sono ancora chiare, anche se pare opinione generalmente bene accetta l'attribuirne la responsabilità alle mutate condizioni climatiche e alla conseguente trasformazione degli habitat. Secondo i fantasiosi programmatori Activision invece, le cause vanno imputate a un'oscura congiura ordita ai danni di questi sfortunati bestioni da parte dei mammiferi che, stufi dell'egemonia territoriale che i rettili esercitavano, decisero di sopprimerli definitivamente e divenire così la nuova razza dominante. Non avevano però ancora fatto i conti con un piccolo ma battagliero cucciolo di tirannosauro che, lungi dal volersi arrendere a queste ripugnanti piccole creature pelose e prepotenti, decide di scatenare una vera e propria guerra personale per rivendicare i diritti acquisiti, nel corso dei millenni, dalla propria razza. A dispetto della sua trama sfarzosa e intrigante, *Radical Rex* è in realtà un normalissimo gioco a piattaforme che segue, vagamente, la falsariga di *Sonic* e della sua saga. Scopo del gioco è, banalmente, il semplice superamento progressivo dei vari schemi ambientati

Chi trova un amico trova un tesoro, meglio ancora se volante!

Anche i dinosauri hanno i propri cimiteri, e soprattutto, i propri orrori...

Chi ha detto che i viaggi aerei sono stati inventati nel 20° secolo?

Le buffe espressioni facciali del piccolo tirannosauro rappresentano uno degli aspetti meglio realizzati di *Radical Rex!*

A spasso nel duodeno di un enorme dinosauro: speriamo non digerisca...

Il livello bonus: un inquietante miscuglio di un puzzle con un platform.

Yuppi! Anche nel triassico si andava in skateboard, che credete?

Uno scheletro di brontosauro è di certo uno strano luogo in cui fare una passeggiata, ma vai a capire la gente...

nei luoghi più strani e disparati: una foresta fitta e paludosa, un oscuro cimitero di dinosauri, addirittura l'apparato gastroduodenale di un enorme mastodonte carnivoro nelle cui fauci finisce sbadatamente il nostro beniamino. Durante le sue scorribande mesozoiche il protagonista potrà occasionalmente usufruire di un piccolo skateboard che gli conferirà una velocità decisamente superiore al normale. Naturalmente, il piccolo sauro potrà contare, oltre che sulla propria buona volontà, su un fiato di fuoco con cui incenerirà tutti i nemici che avranno l'ardire di sbarrargli il passo. Tra uno schema e l'altro è possibile accedere, raccogliendo 80 uova (vedi box), ad uno speciale livello bonus, la cui risoluzione garantirà un "continua" extra al giocatore. Allora, siete pronti a risvegliare il dinosauro che, sopito, c'è in ognuno di voi?...

• *Vordak*

UNA FRITTATA DI UOVA DI DINOSAURO

Come in ogni platform-game che si rispetti, anche in *Radical Rex* non manca una ricca lista di oggetti bonus che potrete incontrare nel corso della vostra avventura.

SKATEBOARD

Indispensabile per il superamento di alcuni livelli, questa tavoletta vi lancerà a velocità sfrenata e incontrollabile nelle ripide discese che caratterizzano il tipico panorama della Terra nel periodo Giurassico.

CUORE

Non si tratta di un bonus galante destinato a giocatori particolarmente romantici. Il suo raccoglimento avrà infatti come unica conseguenza il recupero della barra d'energia vitale del piccolo tirannosauro.

UOVO

Ingrediente fondamentale di una serie di piatti popolari, ha elevato valore proteico e nutritiv... Se il nostro beniamino riesce a recuperare almeno 80 uova , potrà accedere a uno speciale schema bonus.

RUGGITO

Il ruggito è un ulteriore arma a disposizione del giocatore. Funziona come una specie di smart-bomb, in grado di ripulire dallo schermo tutti i nemici che hanno la sfortuna di cadere sotto la sua area d'influenza.

FUOCO

Raccogliendo questo bonus, il giocatore incrementerà il potere distruttivo e l'estensione della fiamma che il dinosauro emette per difendersi.

PALLA DI FUOCO

Attribuisce al piccolo rettile il potere di sputare palle di fuoco, consentendogli così la capacità di colpire i nemici a distanza. Tale potere verrà tuttavia perduto alla prima collisione con un nemico.

INVINCIBILITÀ

Come certamente i lettori più svegli avranno intuito, questo power-up conferisce una temporanea invulnerabilità al caro tirannosauro.

PTERODATTILO

Indispensabile per superare certi passaggi altrimenti invalicabili. Raccogliendo questo bizzarro oggetto richiamerete un piccolo pterodattilo vostro amico che vi trasporterà dall'altra parte del baratro.

RADICAL REX

Un gioco carino, senza troppe pretese, probabilmente realizzato nei ritagli di tempo. Pare incredibile, infatti, che i due titoli appartengano alla stessa software house, tanto diverso è il grado qualitativo dei due prodotti. Intendiamoci, *Radical Rex* non è un gioco brutto, è semplicemente insipido, soprattutto se paragonato con i colossi che il genere platform offre in questo periodo, e con cui esso non ha alcuna possibilità di competere. Nel complesso è divertente, e dotato di una discreta varietà di livelli, oltre a una grafica chiara anche se un po' scarna, specie negli sfondi. I livelli bonus possono aggiungere qualche motivo d'interesse, visto che infarciscono con schemi-puzzle (ricordano un po' *The Adventures of Lolo*, un vecchio titolo per NES) un gioco di piattaforme del tipo più comune, ma non riescono comunque a elevare in maniera significativa il grado qualitativo generale. Può forse essere consigliato soprattutto a un pubblico di giovanissimi, grazie alla sua estrema semplicità e alla simpatia del protagonista.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ — 8/10

Il gioco è indiscutibilmente divertente e di facile utilizzo, e dovrebbe piacere soprattutto ai più giovani.

GRAFICA — 8/10

Decisamente buona l'animazione dello sprite principale, piuttosto scarna, anche se chiara la grafica degli sfondi, specie negli accostamenti cromatici

SFIDA — 7/10

È stato realizzato con una certa fantasia, vista la varietà di livelli, ma è un po' troppo facile...

SONORO — 6/10

Appena appena sufficiente: il gioco è accompagnata da una noiosa nenia, e i vari effetti sonori non sono proprio il massimo

MD 73

SOTTO CONTROLLO

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

NHL 95

OFFICIAL LICENSED PRODUCT · NHL · PRODUIT LICENCIÉ OFFICIEL

La schermata iniziale non ha subito variazioni degne di nota.

Allora, i film di Nightmare sono 7, la Juventus ha replicato per 22 volte il primato in campo nazionale e Mike Bongiorno ha fatto più di 1.000 puntate della Ruota della Fortuna. La Electronic Arts è giunta alla quarta edizione del suo splendido hockey su ghiaccio, ma dovrebbe cominciare a considerare di cambiare registro: ormai si comincia a essere stanchi degli aggiornamenti, soprattutto se non sono accompagnati da miglioramenti rispetto alle edizioni precedenti... Ma allora *NHL '95* è peggio di *NHL '96*? No, assolutamente no, però un paio di considerazioni vanno fatte: lo scrolling sembra un tantinello meno fluido che nella versione dello scorso anno e la sfida proposta dal computer sembra meno dura... O forse sono io che sono diventato più bravo a giocare. Le caratteristiche aggiuntive di questa edizione sono, principalmente, una grafica arricchita da nuovi "frame" di animazione, la possibilità di giocare un'intera stagione (84 partite), di effettuare l'hockey-mercato (orrido neologismo che significa, nella mia geniale mente, scambio dei giocatori) e di creare nuovi giocatori. Inoltre, sono state aggiunte cinque o sei nuove mosse per i giocatori: ad esempio gettarsi in tuffo per bloccare un tiro o cercare di intercettarlo con la mazza. Per il resto, tutto come in passato e cioè un grande gioco.

• *Paddy*

La grafica è stata migliorata, ma la giocabilità ne risente.

Come sempre, l'"arbrito appare ogni volta che il caso lo richiede.

Prima di ogni partita, Mister "Bellimbusto" vi darà consigli sulle squadre..

NHL '95

Che dire? Potrei liquidarvi con il classico consiglio "compratelo se non avete il/i precedente/i o se siete dei veri appassionati", ma sarebbe troppo facile e Random si incavolerebbe se il commento fosse lungo due righe. E allora vi dirò che le innovazioni, numerose, si fanno sentire soprattutto nella sezione simulativa: gli scambi dei giocatori aggiungono effettivamente molto al "feeling", così come la possibilità di creare giocatori dal nulla. Pesate 50 (o 150) chili e volete sapere come vi comportereste nella lega professionistica di hockey? No problem: sfruttando il completo editor (con batteria inclusa) potrete creare i giocatori come più vi aggrada. Il fatto di poter giocare anche in tre o in quattro, manco a dirlo, aumenta a dismisura il divertimento che, comunque, non latita nemmeno se giocate da soli. Azione tanta, velocità pure (ma forse un pizzico in meno che nella passata edizione), mazzate quante ne volete, ma senza intermezzi pugilistici, d'altronde assenti anche in *NHL '94*. In breve, compratelo solo se non avete il/i precedente/i o se siete dei veri appassionati.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ — 8/10
Very good sotto tutti gli aspetti ma a volte sembra un po' più lento dell'edizione precedente. Forse è solo un'impressione...

GRAFICA — 7/10
Punisco uno scrolling non impeccabile, ma le animazioni sono splendide

SFIDA — 8/10
Sembra più facile che in passato, ma poter giocare in quattro allunga all'infinito la durata del gioco. E poi c'è l'editor...

SONORO — 8/10
La musica dei titoli roccheggia a dovere e gli effetti sono molto realistici

0 50 60 70 80 90 100

MD 83

SOTTO CONTROLLO

MEGA DRIVE CONTROL PAD

Stoppa l'azione
Muove i giocatori
Spallata/accelerazione/tiro
Trattenuta/Porta il disco in avanti
Cambia giocatore controllato/Passaggio

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

Vi lancio una sfida. Siete capaci di arrivare in questo preciso punto?

Questa è il primo livello, allenatevi a scoprire i passaggi segreti.

DOOM

Avete presente *Lemmings*? Dopo aver spopolato su Amiga e PC è stato convertito per tutte le console esistenti, adesso sembra che la stessa cosa stia accadendo con *Doom*. Purtroppo adattare un gioco che gira su un computer da 2 milioni a una console da 200.000 lire non è una cosa semplice, e le versioni per le nuove console arriveranno tra un bel po'. La Sega, allora, ci propone una rapida via di mezzo: *Doom* per 32X.
Tra gli utenti PC, *Doom* è ormai diventato un vero e proprio mito, ed è probabile che anche i possessori di console ne abbiano sentito parlare. Evidentemente è quello che hanno pensato anche i responsabili Sega, che non si sono lasciati sfuggire l'occasione di poter offrire ai neoutenti di 32X uno dei giochi più splatter degli ultimi anni.
Vestirete i panni di un marine che, per vari motivi, si ritrova da solo su un satellite di Marte, la vostra squadra è stata sterminata e adesso non c'è più nessuno che vi possa aiutare.
L'unico modo per sopravvivere è sterminare qualunque cosa si muova, ma non sarà facile visto che, oltretutto, la base in cui vi trovate è un labirinto pieno di trappole e passaggi segreti.
Descrivere *Doom* non è semplice, ho trovato difficile perfino decidere il genere. Definirlo uno "spara-

Queste due immagini si riferiscono al livello 17. E' raggiungibile direttamente dal livello 3 ed è strapieno di esseri immondi pronti a farvi la pelle. Fate molta attenzione!

tutto" sarebbe stato riduttivo, così come sarebbe stato inappropriato definirlo un "adventure", alla fine, dopo aver scartato anche "arcade", ho optato per un neologismo: sparadventure.
I generi sopracitati, infatti, si miscelano in maniera perfetta. Il vostro scopo è avanzare alla ricerca dell'uscita. A tentare di impedirvelo troverete una lunga serie di nemici, ognuno con le proprie caratteristiche e il proprio modo di attaccare, alcuni dall'aspetto umano e altri decisamente mostruosi. Sul vostro cammino troverete armi, munizioni e alcuni bonus che vi faciliteranno il compito. Ma blastare tutti i nemici non basta, a volte per raggiungere l'uscita bisogna prima raccogliere tre differenti chiavi colorate o attivare determinati interruttori che aprono porte o modificano la struttura di alcune sezioni del livello. In un primo momento si rimane impressionati dalla visione in sog-

Vi presento un Imp. Spara palle di fuoco ma basta una fucilata in pieno petto per stenderlo definitivamente.

A destra, qui in redazione chiamiamo questa brutta bestia "mucca rosa", provate a indovinarne il motivo.

A CAPODANNO FACCIAMO DANNO

Ecco alcune armi con le quali potrete difendervi:

PUGNI
In mancanza di meglio c'è sempre il tirapugni.

MOTOSEGA
Il modo più divertente per ammazzare le mucche rosa.

PISTOLA
Uno strazio, cercate di cambiare subito arma.

CANNE MOZZE
Se avete buona mira vi bastano una cartuccia o due per nemico

MITRAGLIATRICE
Se la mira è un'opinione, sventagliate con questa.

LANCIAMISSILI
Usatelo solo dalla lunga distanza o morirete anche voi.

PLASMA
Con il plasma non c'è neanche gusto.

BFG 9000
Se volete sentirvi un dio, usate il BFG 9000.

gettiva e dalla fluidità dei movimenti, poi si rimane catturati dalla complessità strutturale dei livelli e alla fine resta il buon vecchio gusto del massacro. Grazie ai vari indicatori, alla mappa e ai movimenti molto realistici riuscirete a immedesimarvi perfettamente e finirete per aver davvero paura nell'entrare in una stanza con la luce intermittente. In questa versione dovete completare i primi quindici livelli per poter poi accedere agli altri. A meno che, ovviamente, non troviate l'uscita segreta che dal 30° livello porta direttamente al 17O°. I livelli di difficoltà sono cinque, e vanno da "molto facile" a "dannatamente impossibile", tra l'altro vi consiglio assolutamente un joypad a sei tasti, o non potrete usufruire di alcune comodissime opzioni.

• *Trust*

Si ringraziano Console Generation e Joystick Fun

DOOM

È sempre difficile giudicare i primi titoli di una nuova macchina. Non si hanno termini reali di paragone e non si sa a chi si devono attribuire i vari difetti. Come si faceva quattro anni fa a sapere se *Super Ghouls'n' Ghosts* per Super Famicom rallentasse per colpa della macchina o per colpa dei programmatori? *Doom* per 32X è divertentissimo ma ha dei difetti evidenti. I texture (ovvero i diversi "rivestimenti" di strutture e oggetti) sono meno vari di quelli della versione PC e certamente non vengono sfruttati i 256 colori promessi dalla Sega. La struttura dei livelli è uguale, ma mancano alcuni dettagli come colonne, cartelli, grate ecc.... La finestra di gioco è stata rimpicciolita per aumentare la fluidità, ma sinceramente speravamo non ce ne fosse bisogno. Insomma, probabilmente si poteva pretendere di più. Tuttavia *Doom* si merita comunque il Power Game perché lo spirito di gioco è rimasto immutato, perché su console non esiste niente del genere e perché dovrete pur infilare qualcosa nello slot del 32X che vi è arrivato a Natale, giusto?

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE 32X

GIOCABILITÀ 10

Ho passato notti intere a giocare a *Doom* pur conoscendo già il gioco a memoria

GRAFICA 7

Sono rimasto deluso dalla piccola finestra di gioco e dai pochi colori dei fondali, ma grazie all'ottima fluidità *Doom* rimane altamente spettacolare

SFIDA 10

Ogni livello di difficoltà trasforma *Doom* in un gioco diverso. Addirittura impossibile a livello Nightmare

SONORO 6

Non è un capolavoro ma è fedele a quello di un PC con una scheda audio di media qualità

MD 32X **90**

SOTTO CONTROLLO

Pausa/opzioni
Per cambiare arma
Per vedere la mappa
Per modificare la mappa
Per muovere il marine
Per usare e spostarsi lateralmente
Per correre
Per sparare

Il lanciamissili è ottimo contro i beholder, eccone uno splattato.

Una volta aperto quel portale preparatevi a fronteggiare i cattivi.

Questo è il giardinetto interno del primo livello. Per arrivarci dovete utilizzare un tunnel sotterraneo nascosto. Per entrare nel tunnel dovete premere su una parete di colore sospetto.

POWER GAME

I beholder sputano fiamme dalla bocca, sono pericolosi ma non duri a morire.

Un semplice marine mutante. Non c'è niente di più divertente da stendere.

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

STAR WARS

ARCADE

Dovete aver avuto successo nella vostra missione: infatti Lord Fener mi sembra alquanto alterato!

In attesa che giunga anche il supporto degli sviluppatori esterni (che dipenderà sostanzialmente dal successo commerciale del 32X), è la Sega in prima persona a impegnarsi nella produzione di software per la sua nuova periferica. E lo fa senza risparmio di energia, mettendo in campo le conversioni di alcuni dei suoi coin-op più celebri. Purtroppo di *Virtua Fighter* per 32X (inizialmente annunciato) si sono perse le tracce: probabilmente è stata accantonato dai programmatori interni del team AM2 per evitare un testa a testa controproducente con la versione per Saturn. Abbiamo però avuto l'eccellente *Virtua Racing deluxe*, e ora è il turno di un altro titolo di diretta estrazione arcade: si tratta di *Star Wars*, uno sparatutto basato sulla licenza della celeberrima saga cinematografica, che ha raccolto un discreto successo in sala giochi. Anche in questo caso, com'era lecito aspettarsi date le caratteristiche tecniche del 32X, siamo di fronte a un gioco che fa della natura poligonale la propria caratteristica principale. Anche se a un livello di dettaglio inferiore, infatti, *SWA* ripropone la stessa grafica poligonale ammirata sul coin-op: anzi, in realtà questa versione domestica offre anche qualcosa di più. È possibile infatti selezionare due modalità di gioco: la prima (Arcade Mode) replica in tutto e per tutto la struttura di gioco della versione da sala, con quattro livelli che si sviluppano attraverso duelli contro i caccia imperiali, attacchi agli incrociatori stellari, combatti-

Come Luke Skywalker, nel canale della Morte Nera, vi troverete a correre contro il tempo per salvare la base ribelle sul pianeta.

Vi state avvicinando alla micidiale stazione da battaglia: ecco i TIE!

QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA

I pulsanti X e Mode (per chi ha il joypad a sei tasti) oppure lo Start (per chi ha quello a tre), permettono di commutare il tipo di visuale. Si può scegliere fra la Cockpit View, che vi mette all'interno del posto di comando, e la Chase View, che offre un punto di vista più distaccato, dall'esterno del vostro caccia.

COCKPIT VIEW

Selezionando la vista interna avrete sotto controllo la strumentazione, che non è molto ma è decisamente importante: il radar che permette di avere un'idea della posizione dei nemici, lo schermo dei missili, l'icona degli scudi (quando il numero si azzera... BUM)!

CHASE VIEW

Questa visuale è più spettacolare di quella interna. Si possono ammirare i caccia in tutto il poligonale splendore, da un punto di vista distaccato posto dietro i reattori posteriori. In questa modalità non è possibile usufruire della strumentazione.

Sopra, un altra scena dell'attacco alla Morte Nera. *A lato*, ciò che vedrete dal vostro abitacolo quando fate un salto nell'iperspazio.

menti sulla superficie della Morte Nera e infine ricerca del reattore - punto debole - nei tunnel interni della terribile stazione orbitante; la seconda opzione, invece (32X Mode), offre quattro inediti livelli supplementari che rendono molto più lungo e complesso il completamento del gioco: di fatto si tratta, comunque, di una versione dilatata della prima.
Come lo stesso gioco dichiara espressamente nel titolo, è stata mantenuta una filosofia prettamente arcade, che trascura quasi completamente ogni elemento simulativo o strategico e mantiene *SWA* strettamente ancorato ai meccanismi più classici del genere shoot'em-up. Le missioni non richiedono alcun impegno dal punto di vista della tattica e di fatto si risolvono nell'eliminazione di un certo numero di caccia imperiali o nella distruzione di un particolare obiettivo entro lo scadere di un termine di tempo. Coerentemente con questa impostazione, anche i comandi sono improntati alla massima immediatezza: ci sono solo due tipi di armi, i laser e i siluri protonici, e la velocità del caccia è preimpostata (può essere aumentata o diminuita solo momentaneamente) cosicché il pilota può concentrarsi sul timone e sul pulsante di fuoco. In realtà queste ultime due funzioni possono essere separate selezionando la modalità di gioco a due: il primo giocatore si occuperà di pilotare l'aeronave, mentre il secondo provvederà a disintegrare il maggior numero di unità imperiali (come accade con il coin op). L'importante, come sempre, è non sottovalutare il Lato Oscuro della Forza...

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

STAR WARS ARCADE

Cominciamo col dire che dal punto di vista tecnico questo gioco, pur non facendo meraviglie, se la sbroglia abbastanza bene. Il numero di poligoni e la fluidità generale non possono competere con quanto visto sul coin-op, oltretutto, si fa sentire la mancanza totale di texture-mapping, ma nel complesso il motore grafico si dimostra valido, riuscendo a produrre una buona sensazione di coinvolgimento nei combattimenti. Esprimo qualche riserva sulla struttura di gioco in sé che, nonostante l'inclusione di nuovi livelli, risulta un po' troppo limitata dal suo carattere arcade: spesso, infatti, ci si trova a girovagare a caso per l'area di combattimento, aspettando semplicemente che i caccia nemici entrino nel campo visivo, in modo da poterli abbattere; l'esito della missione sembra, in questi casi, più legato al caso che all'abilità vera e propria. Tutto sommato, comunque, si tratta di un titolo di qualità che ha i suoi momenti e saprà intrattenere i giocatori, a patto che non gli si chieda quello che non può dare, cioè una grande profondità di gioco.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE 32X

GIOCABILITÁ — 8/10
Forse il sistema di controllo è un po' semplice, ma alla resa dei conti si dimostra efficace e permette di trarsi d'impaccio anche nei frangenti più delicati

GRAFICA — 8/10
Sotto questo punto di vista il giudizio è positivo: anche se il look generale è un po' austero, infatti, i poligoni vengono gestiti con buona disinvoltura

SFIDA — 8/10
L'inclusione di una modalità di gioco alternativa, oltre a quella (un po' limitata) dell'arcade, giova nettamente alla longevità complessiva

SONORO — 9/10
Gli effetti sonori e le musiche sono grandiosi e riescono a riprodurre le mitiche atmosfere rese famose dalla trilogia cinematografica

MD 32X **83**

SOTTO CONTROLLO

Per dirigere il caccia
Per cambiare la visuale
Per lanciare i siluri
Per sparare con i laser
Per decelerare
Per accelerare

ARIVIVIS
VIDEO GAMES COMPUTER

Via V. Monti, 26 (ang. P.zza I° Maggio 13)
20094 CORSICO (MI) - Tel. (02) 4408143

ARIVIVIS
VIDEO GAMES COMPUTER

MEGA DRIVE
MEGA DRIVE II + GIOCO
L. 239.000

Gioco	Prezzo
ACQUATIC GAMES	L. 49.000
ASTERIX	L. 99.000
BARKLEY	L. 99.000
BASEBALL MLBPA E.A.	L. 119.000
BATMAN 1 ROBIN NEW	TELEFONARE
BATTLE TOADS	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BRUTAL NEW	L. 119.000
CAPTAIN AMERICA	L. 69.000
CASTELVANIA	L. 99.000
CHAKAN	L. 69.000
CHAMPIONS WORLD CLASS	L. 99.000
CHELNOV	L. 59.000
CLIFF HANGER	L. 79.000
COLUMS IV	L. 89.000
CRUE BALL	L. 59.000
CYBER BALL	L. 39.000
DINOSAURS	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 69.000
DRAGON	L. 119.000
DUNE II	L. 109.000
EA TENNIS	L. 119.000
ETERNAL CHAMPION	L. 79.000
F-117 NIGHT STORM	L. 49.000
FATAL FURY II	L. 129.000
FIFA INT. SOCCER 95	L. 119.000
GAUNTLET IV	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 49.000
GENERATION LOST NEW	L. 119.000
GRANDE SLAM TENNIS	L. 49.000
GUNTAR HEROES	L. 69.000
HAUNTING	L. 89.000
HIPER DUNK	L. 99.000
HOOK	L. 99.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 119.000
JAMES BOND 007	L. 69.000
JAMES POND III	L. 89.000
JAMMIT	L. 99.000
JOHN MADDEN 92	L. 39.000
JORDAN VS BIRD	L. 59.000
JUNGLE STRIKE	L. 89.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KING SALMON	L. 69.000
LAWNMOWERMAN	L. 109.000
LEMMINGS II	L. 119.000
LHX ATTACK	L. 49.000
LIBERTY OR DEAT	L. 119.000
LION KING	L. 119.000
MARIO ANDRETTI RACING	L. 109.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 115.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49.000
NBA ALL STAR CHALL	L. 59.000
NBA JAM	L. 95.000
NBA LIVE 95	L. 119.000
NHL HOCKEY 95	L. 119.000
NORMY'S	L. 99.000
OTTIFANT	L. 89.000
PELÉ	L. 69.000
PHANTASY STAR 4 NEW	TELEFONARE
PIG SKIN	L. 69.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 99.000
PITFALL	L. 119.000
POWER RANGERS	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
RED ZONE NEW	L. 119.000
ROCK'N & ROLL RACING	L. 119.000
ROCKET NIGHT ADV.	L. 69.000
SAMPRAS	L. 109.000
SHAQ FU	L. 109.000
SOCCER II	L. 109.000
SONIC 3	L. 99.000
STRETT OF RAGE III	L. 129.000
STRIDER	L. 39.000
STRIDER II	L. 59.000
SUPER SHINOBY	L. 49.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 139.000
SUPER THUNDER BLACK	L. 39.000
SYLVESTER & TWITTY	L. 119.000
T2 J.D.	L. 59.000
TECNO CLASH	L. 79.000
TERMINATOR	L. 59.000
TINY TOON ALL STAR	L. 109.000
TOPOLINOMANIA	L. 129.000
TURRICAN	L. 79.000
URBAN STRiKE	L. 119.000
VIRTUAL PIBALL	L. 59.000
WIZ'N' LIZ	L. 79.000
XENON 2	L. 39.000
YOGI BEAR	L. 119.000
ZOOL	L. 69.000

SUPERNINTENDO
S.NINTENDO + GIOCO
L. 259.000

Gioco	Prezzo
(BRAM STOKER'S) DRACULA	L. 79.000
(THE ADV. OF) THE ROCKETEER	L. 49.000
(WING COM.) THE SECRET MISSIONS	L. 69.000
1ST SAMURATI	L. 79.000
ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 169.000
ARCANA	L. 49.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BAZOOKA BLITZ KRIEG	L. 79.000
BILL LAMBEER COMBAT BASKETBALL	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BOMBER MAN 2	L. 139.000
CACOMA KNIGHT	L. 99.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CLAY FIGHTER II NEW	TELEFONARE
COLUMNS	L. 139.000
COTTON	L. 139.000
DARIUS TWIN	L. 49.000
DAVID CREANE'S MAZING TENNIS	L. 49.000
DEAD DANCE	L. 49.000
DIMENSION FORCE	L. 49.000
DONKEY KONG COUNTRY	TELEFONARE
DOUBLE DRAGON 5	L. 139.000
DRAGON	L. 129.000
F1 POLE POSITION II	L. 139.000
FAMILY DOG	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 69.000
FATAL FURY SPECIAL NEW	TELEFONARE
FIFA 95 NEW	TELEFONARE
FINAL FANTASY III	L. 149.000
FINAL FIGHT 2	L. 49.000
GEORGE FOREMAN KO BOXING	L. 79.000
GODS	L. 49.000
GUN FORCE	L. 99.000
HOME ALOME 2	L. 49.000
HUMAN GRAND PRIX	L. 99.000
ILLUSION OF GAJA	L. 139.000
ININDO (WAY OF THE NINJA)	L. 69.000
JAKI CRUSH	L. 99.000
JAMES POND	L. 99.000
KARL RIPKEN JR. BASEBALL	L. 69.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 59.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEMMINGS I	L. 129.000
LETHAL WEAPON	L. 89.000
LION KING	L. 139.000
MADDEN 95	L. 129.000
MAGIC ADVENTURE	L. 99.000
MARIO'S TIME MACHINE	L. 49.000
MICROMACHINE	L. 139.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
NBA 95	L. 139.000
NHL HOCKEY 95	L. 129.000
OUT TO LUCH	L. 99.000
PITFALL	L. 139.000
PIT-FIGHTER	L. 89.000
RETURN OF SUPERMAN	L. 129.000
ROCKY RODENT	L. 99.000
RUSHING BEAT	L. 49.000
SENGOKU	L. 99.000
SENSIBLE SOCCER	L. 49.000
SHADOWRUN	L. 79.000
SHAQ FU	L. 129.000
SONIC BLASTMAN	L. 49.000
SPIDERMAN X-MEN	L. 69.000
STREET FIGHTER II	L. 49.000
STREET RACER	L. 129.000
STUNT RACE FX	L. 119.000
SUPER NINJA BOY	L. 89.000
SUPER R-TYPE	L. 49.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149.000
SUPER WRESTLE MANIA	L. 89.000
T2 JUDGMENT DAY	L. 99.000
TAZ-MANIA	L. 69.000
THE GREAT WALDO SEARCK	L. 49.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 139.000
THE LAWN MOWER MAN	L. 59.000
THE ROCKETEER	L. 59.000
TIME SLIP	L. 69.000
TOPOLINOMANIA	L. 139.000
TOURTLES IN TIME	L. 49.000
UTOPIA	L. 89.000
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	L. 129.000
WAGAN ISLAND	L. 49.000
WINGS II	L. 99.000
WINTER OLYMPIC	L. 99.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 49.000
YOGI BEAR	L. 129.000
YOSHI'S SAFARY	L. 89.000
X-MAN	L. 139.000

32 X
MEGA D. 32 X
L. 399.000

Gioco	Prezzo
DOOM	L. 69.000
STAR WARS	L. 69.000
VIRTUA RACING DELUXE	L. 69.000
METAL HEAD NEW	TELEFONARE
STALLAR ASSUALT NEW	TELEFONARE
TEMPO NEW	TELEFONARE

MASTER SYSTEM

Gioco	Prezzo
AGASSI TENNIS	L. 49.000
ALLIEN 3	L. 39.000
BATMAN RETURNS	L. 59.000
CHUCK ROCK II	L. 49.000
COOL SPOT	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
DONALD DUCK II	L. 49.000
DRACULA	L. 29.000
F 1	L. 49.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 199.000
ROAD RUNNER	L. 49.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
SPIDERMAN	L. 49.000
STREET OF RAGE II	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 49.000
SUPER MONACO GP II	L. 49.000
SUPERMAN	L. 49.000
THE FLASH	L. 49.000

SATURN
SATURN + GIOCO
L. 1.459.000

Gioco	Prezzo
VIRTUA FIGHTERS	TELEFONARE
GALE RACER NEW	TELEFONARE
VICTORY GOAL NEW	TELEFONARE
CLOCK WORK NEW	TELEFONARE

JAGUAR
JAGUAR + GIOCO
L. 619.000

Gioco	Prezzo
CLUB DRIVE	L. 119.000
DRAGON	L. 119.000
SYNDACATE NEW	TELEFONARE
THEME PARK NEW	TELEFONARE

GAME BOY
GAME BOY + GIOCO
L. 139.000

Gioco	Prezzo
4 IN 1 FUN PAK VOLUME 2	L. 65.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 59.000
BATTLE BULL	L. 49.000
BUBSY II NEW	TELEFONARE
CONTRA	L. 69.000
DAFFY DUCK	L. 69.000
DENNIS THE MENACE	L. 69.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DRACULA (BRAM STOKER)	L. 59.000
FIFA SOCCER NEW	TELEFONARE
GOLF	L. 49.000
HUDSON HAWK	L. 55.000
INDY JONES & THE LAST CRUSADE	L. 49.000
JURASSIK PARK	L. 49.000
LAST ACTION HERO	L. 55.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 69.000
LITM'S SUMMER	L. 59.000
LOONEY TUNES II	L. 69.000
MEGALIT	L. 39.000
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	L. 69.000
MONSTER TRUCK WARS	L. 69.000
NINJA BOY 2	L. 49.000
OUT OF GAS	L. 59.000
OUT TO LUNCH	L. 49.000
PIT-FIGHTER	L. 39.000
POWER RANGERS	L. 69.000
PYRAMIDS OF RA	L. 39.000
RACE DAYS	L. 69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 69.000
SPORT ILLUSTRATED	L. 69.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	L. 49.000
SUPER BATTLETANK	L. 69.000
SUPER MARIO LAND	L. 39.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 49.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 65.000
TARZAN	L. 69.000
THE HUMANS	L. 49.000
TITUS THE FOX	L. 59.000
TRACK AND FIELD	L. 59.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WAVE RACE	L. 39.000
WORLD USA '94	L. 69.000
YOGI BEAR	L. 69.000
ZOOL	L. 59.000

3 DO
3 DO + 2 GIOCHI
L. 899.000

Gioco	Prezzo
20 TM CENTURY	L. 89.000
ALONE IN THE DARK	L. 119.000
BLOND JUSTICE	L. 79.000
BURNING SOLDIER	L. 119.000
COWBOY CASINO	L. 99.000
DEMOLITION MAN	L. 129.000
DRAGON LORE NEW	TELEFONARE
FIFA SOCCER 95	L. 129.000
GEX	L. 129.000
GUARDIAN WAR	L. 119.000
JAMMIT	L. 129.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 109.000
JOYPAD SUPPL.	L. 79.000
JURASSIK PARK	L. 79.000
LEMMINGS	L. 89.000
LEMMINGS CHRONICLES	L. 129.000
MAD DOG II	L. 129.000
MEGA RACE	L. 109.000
MICROCOSM	L. 109.000
MYSTERY ADVENTURE	L. 129.000
NOVASTORM	L. 129.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 139.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
PATAANK	L. 129.000
PUTT & PUTT	L. 99.000
REAL PINBALL	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 119.000
SAMURAI SHODOWN	L. 139.000
SEAL OF PHAROH NEW	TELEFONARE
SEWER SHARK	L. 99.000
SHADOW	L. 109.000
SLAYER	L. 129.000
SPACE ACE	L. 129.000
SPACE SHUTTLE	L. 109.000
STELLAR 7	L. 89.000
SUPER MODEL	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129.000
THZE ANIMALS	L. 89.000
THEME PARK	L. 129.000
TWISTED	L. 99.000
VR. STALKER	L. 129.000
WAY OF THE WARTRIOR	L. 109.000
WOODY WOODPECKER	L. 69.000

NEO GEO CD
NEO GEO CD + GIOCO
L. 1.069.000

Gioco	Prezzo
AGRESSORS OF DARK KOMBAT NEW	TELEFONARE
AERO FIGHTERS 2	L. 109.000
ART OF FIGHTING 2	L. 109.000
BASEBALL STAR 2	L. 99.000
BURNING FIGHT	L. 89.000
FATAL FURY 2	L. 99.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 99.000
FOOTBALL FRENZY	L. 89.000
JOY JOY KID	L. 89.000
LAST GUARDIAN II	L. 89.000
LAST RESORT	L. 89.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
KING OF THE MONSTER 2	L. 99.000
NAM 1975	L. 89.000
SAMURAY SPIRITS	L. 109.000
SAMURAY SHODWN II NEW	TELEFONARE
SUPER SIDE KICKS 2	L. 109.000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 119.000
THE SUPER SPY	L. 89.000
TOP PLAYER GOLF	L. 89.000
TOP HUNTER	L. 109.000

GAME GEAR
GAME GEAR + GIOCO
L. 199.000

Gioco	Prezzo
AGASSI TENNIS	L. 79.000
ALIEN III	L. 49.000
ALIEN SYNDROME	L. 49.000
BATTLE TOADS	L. 75.000
CAESARS PALACE	L. 79.000
CHOPLIFTER III	L. 79.000
COOL SPOT	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 59.000
DOLPHIN II	TELEFONARE
F1 (DOMARK)	L. 59.000
GEAR WORKS	L. 75.000
HURRICANES	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
PACK ATTACK	L. 69.000
PAPER BOY 2	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
RISE OF THE ROBOTS	TELEFONARE
SIDE POCKET	L. 85.000
SONIC SPINBALL	L. 65.000
SPACE HARRIER	L. 49.000
SPEEDY GONZALES	TELEFONARE
SUPER SMASH T.V.	L. 69.000
SURF-NINJA	L. 69.000
THE BERLIN WALL	L. 39.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 65.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA CON CONSEGNA IN SOLE 24/36 ORE

GIOCO DI RUOLO

Casa: PANASONIC
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

La grafica di *Guardian War* sfrutta a fondo le capacità della macchina a 32bit.

Gli Skeleton sono alcuni dei pericolosi nemici che dovrete affrontare.

I forzieri possono nascondere oggetti interessanti, come pozioni e tesori.

GUARDIAN WAR

Dopo la buona accoglienza che il Giappone ha riservato al lancio commerciale del 3DO, cominciano ad arrivare i primi titoli di provenienza nipponica. Per dire la verità, giochi come *Doctor Hauzer*, *Wacky Racers* o *Burning Soldier* non si sono segnalati se non per il livello qualitativo piuttosto deludente. Questo *Guardian War*, invece, sembra avere tutte le caratteristiche per rivelarsi decisamente interessante.
Si tratta della versione americana di un GdR che è stato pubblicato in Giappone con il nome di *Powers Kingdom* e che si propone di sposare la struttura di gioco dei combattimenti a turni con la grafica 3D resa possibile dall'hardware a 32 bit dell'Interactive Multiplayer. Fin dalle sequenze di introduzione ci si rende conto di come le potenzialità del supporto CD-ROM siano state sfruttate per introdurre elementi di novità nei classici meccanismi dei GdR alla giapponese: una divinità ci spiega quali siano i dettagli della nostra missione (la solita storia: liberare il mondo dalle forze del male) e mentre il testo compare sullo schermo, una suadente voce femminile pronuncia le frasi. In realtà, nel prosieguo del gioco il parlato campionato si limita ad alcune esclamazioni (come "Danger! Danger!" quando ci si imbatte nei nemici, o "Behold your new power!" quando si sale di livello), mentre per il resto bisogna accontentarsi del semplice testo: si tratta comunque di un'innovazione piacevole che merita di essere segnalata. Ciò che però colpisce di più, in *GW*, è la grafica: sia le ambientazioni che i mostri sono rappresentati in 3D, con un bel mix fra lo stile 'super-deformed' e le tecniche di ombreggiatura dei poligoni solidi. Le animazioni, poi, sono altamente spettacolari e offrono (soprattutto quelle degli incantesimi) un buon uso della palette di colori del 3DO. Concludo segnalando la presenza di un'utile finestra che rappresenta la mappa del territorio circostante e visualizza la posizione di nemici, ostacoli e tesori: in questo modo i combattimenti non sono mai casuali, ma hanno luogo solo quando i personaggi incontrano qualche mostro, la cui presenza è annunciata in anticipo sulla mappa.

• Pentothal

Si ringrazia You Too e Play Game Shop (To)

Avanti nel gioco, incontrerete un chierico che chiederà di unirsi a voi.

Con questo bellissimo fascio di luce potrete direzionare i vostri attacchi.

GUARDIAN WAR

Nel testo della recensione mi sono dilungato nel descrivere la validità di *Guardian War* sul fronte audiovisivo. Nel dare un giudizio complessivo devo però muovere qualche critica al ritmo di gioco, che nel caso dei GdR costituisce un elemento di basilare importanza. Sotto questo punto di vista, infatti, *GW* si dimostra piuttosto deludente: a parte qualche piccola divagazione presso i negozi in cui si acquista equipaggiamento sempre più potente, il nocciolo dell'avventura si riduce in una serie interminabile di combattimenti in cui bisogna sistematicamente eliminare tutti i nemici presenti in una locazione per avere accesso a quella successiva. Il ruolo della trama è secondario e così ci si trova impegnati in una vicenda troppo lineare che alla lunga rischia di rivelarsi poco coinvolgente. Una maggior cura, negli aspetti della sceneggiatura e della caratterizzazione dei personaggi, sarebbe stata senz'altro apprezzata, ed è un peccato che un prodotto tecnicamente valido come questo non sappia offrire una profondità di gioco adeguata.

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ● ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÁ (7/10)
L'interfaccia di gioco è quella classica a menu dei GdR con combattimento a turni. Non ci sono elementi innovativi, ma nel complesso funziona a dovere

GRAFICA (9/10)
La qualità grafica è il pregio maggiore di *Guardian War*: poligoni solidi ombreggiati e design in stile super-deformed si sposano molto bene

SFIDA (5/10)
La struttura di gioco tende a imbrigliare l'avventura in una serie di operazioni ripetitive, col rischio di deprimere l'entusiasmo del giocatore

SONORO (8/10)
Le musiche sono belle e spaziano dallo stile rockeggiante a quello fantasy più tradizionale. Piacevoli anche le sporadiche frasi digitalizzate

3DO **72**

SOTTO CONTROLLO

Per ruotare a sinistra la prospettiva
Per ruotare a destra la prospettiva
Per visualizzare il menu
Per dirigere i personaggi e selezionare i comandi
Per annullare un comando
Per caricare le posizioni salvate
Per impartire un comando

Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

the Pagemaster

Quasi in contemporanea col l'uscita del film "The PageMaster", che viene ritenuto dagli esperti uno dei film di Natale di maggiore successo anche in Italia, vi offriamo la possibilità di sbirciare anche nei meandri di un paio di realizzazioni per console: quella per SNES e quella per GB.
Come alcuni di voi avranno già potuto scorgere nei trailer cinematografici, la storia di "The PageMaster" si svolge in mondi fantastici di una dimensione parallela nella quale viene catapultato il nostro eroe, ovvero Richard Tyler, impersonato dall'ormai conosciutissimo miniattore Macauley Caulkin, l'indimenticabile protagonista di "Mamma ho

I livelli della versione Game Boy sono piuttosto diversi da quelli SNES.

perso l'aereo". Il tutto ha inizio in una biblioteca un po' speciale, nella quale il nostro protagonista si ritrova circondato da libroni e manuali di ogni genere. Com'è normale per un ragazzino della sua età, Richard si metterà a scartabellare per cercare un libro che sia di suo interesse, che abbia tutte le caratteristiche giuste, ovvero: una buona dose di avventura, un'abbondante farcitura di particolari prettamente fantastici e un pizzico di "horror suspance" che non guasta mai! Neanche a dirlo, come per incanto, si ritroverà in un mondo parallelo pieno di insidie e pericoli di ogni genere, dal quale dovrà cercare di uscire per tornare alla sua realtà. Richard, e voi con lui, dovrà vedersela con una serie di avventure che si districheranno lungo tre livelli: uno di orrore, uno di avventura e uno fantasy, cercando di giungere indenne alla fine dei complessivi 74 livelli e tornare dunque al calduccio della propria casa.

In ogni livello dovrete vedervela con nemici agguerritissimi e molto particolari, senza contare i "libri animati" che vi seguiranno ovunque andrete e che sono sempre stati l'incubo segreto di ogni studente da decenni a questa parte. Ricordate, comunque, che, molte delle mosse dei vostri avversari sono fondamentalmente prevedibili, una volta che sarete riusciti a capire la subdola maniera con la quale agiscono.

La strada sarà lunga e faticosa, irta di insidie e pericoli di ogni sorta, ma costellata anche di piccoli ma utilissimi bonus che potranno esservi utili per sconfiggere i nemici. Il vostro compito sarà di recuperare le "library-card", ovvero delle piccole tessere disseminate

State attenti a non finire sotto il pugno, o bye bye...

FAR DI NECESSITÀ VIRTÙ

Ecco alcuni dei numerosi bonus che troverete durante la strada, ricordatevi che ogni volta che verrete toccati da un nemico perderete questi bonus ad uno ad uno...

SCARPOTTINE BLU

Anche se portate un numero astronomico queste calzature vi staranno comunque alla perfezione e vi permetteranno di camminare.

SLIME VERDE

Una schifezza appiccicosa e viscida che vi sarà comunque utile per attaccarvi anche alle superfici più lisce.

SACCHETTO DI BIGLIE

Da scaraventare ovviamente sulla capoccina dei nemici che vi si avvicinano troppo.

PIETRA SCINTILLANTE

Sarà il vostro chek-in, se doveste soccombere uno stupendissimo maga farà "KAZAM!" e voi ricomincerete da questo punto!

THE PAGEMASTER

Certo è che per una console come il GB un giochino di questo tipo sarebbe proprio l'ideale, infatti essendo dotato di password vi permette di sospendere la partita in qualunque momento, ma sfortunatamente vi sono dei piccoli nei che rendono questa versione di *TPM* un po' meno carina di quella per SNES. Sempre tenendo conto della differenza di potenzialità hardware delle due macchine, devo comunque confessarvi che in questo caso la giocabilità si presenta molto più difficoltosa, essenzialmente per il fatto che non sempre i nemici sono ben visibili, inoltre questa realizzazione è leggermente differente in quanto tende maggiormente a basarsi sulla ricerca degli oggetti piuttosto che sull'esplorazione delle sezioni (il che può essere un bene o un male a seconda di ciò che preferite). In ogni caso, non posso davvero dire che la qualità di questa cartuccia sia scadente, solo che in talune occasioni sarebbe stato meglio rendere i pericoli un po' più evitabili aumentando la difficoltà di avanzamento in altro modo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

Il livello horror ha una grafica davvero inquietante: osservate queste foto!

Il nostro piccolo eroe può anche arrampicarsi sui muri e sulle pareti.

GAME BOY

GIOCABILITÁ (7/10)
Le cose si complicano un pochino quando i nemici da evitare si confondono con lo sfondo

GRAFICA (9/10)
Molto ben realizzata per quanto riguarda le potenzialità del GB

SFIDA (8/10)
e password vi faciliteranno il compito di finire questa avventura!

SONORO (7/10)
Abbastanza divertente ma niente di esagerato

GB 82

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi
Per saltare
Per tirare gli oggetti

Le varie sequenze di animazione di Richard sono molto realistiche.

Un'immagine del livello bonus in soggettiva: molto divertente!

Anche nella versione GB la grafica risulta molto curata.

lungo il tragitto e ben nascoste dai vostri avversari. Rallegratevi, comunque, perché durante questa avventura avrete la possibilità di conoscere dei nuovi amici che vi seguiranno nel vostro cammino che vi daranno un valido aiuto nelle situazioni più difficili!
Se vi rivelerete dei giocàtori davvero formidabili e riuscirete a completare una sezione senza perdere neanche una vita avrete la possibilità di giocare un livello bonus in volo con grafica in 3D davvero galattico! Ricordate che ogni livello può essere superato in maniera abbastanza veloce se non vi prenderete la briga di ispezionarlo anche nei minimi particolari, ma così facendo rischiereste di lasciare indietro qualche oggetto di necessaria utilità!!!

• ***Red Fury***

THE PAGEMASTER

Dalla Probe software, il gruppo di sviluppatori che aveva realizzato *Mortal Kombat* e *Alien³* ci si poteva certamente aspettare un buon lavoro. *The PageMaster* è un gioco divertente, ricco di particolari da scoprire e di strade alternative da percorrere. Certo, non si può dire che porti nulla di nuovo nell'ormai saturo gruppo di giochi a piattaforme, ma la sua grafica ben realizzata e la velocità di gioco lo rendono sicuramente un prodotto piacevole per gli amanti del genere. La giocabilità è abbastanza elevata e un ottimo scrolling rende la partita sempre molto coinvolgente. Le varie sezioni sono realizzate adeguatamente a ciò che ci si potrebbe aspettare rispettivamente da un ambientazione horror o fantasy o di avventura... insomma, nel complesso proprio niente male. Peccato che, viste le dimensioni degli sprite e la facilità con la quale si portano a termine certi livelli, il gioco sembri più indicato verso i più giovani, il che tarpa le ali ai giocatori che s'aspettano una sfida elevata a ogni partita.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
È abbastanza semplice da giocare; le password comunque aiutano

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Molto carina soprattutto per i livelli in 3D e le sezioni a scrolling multidirezionale

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Riuscirete a vedere tutti i livelli senza troppa fatica

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Carino, riprende la colonna sonora del film

0 50 60 70 80 90 100

SNES 76

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi

Per saltare

Per tirare gli oggetti

VIDEOGAMES

VENDITA
NOLEGGIO
PERMUTA
NUOVO USATO
TUTTE LE CONSOLE
TUTTE LE NOVITÀ
YAPAN / U.S.A.

GOEMON

IN VIA FERRO 1R SESTRI PONENTE
TEL/FAX N° 010/625335

CONSOLE DI PROVA
RIVISTE SPECIALIZZATE
E MODELLINI !!

VIENI A TROVARCI

VIA SESTRI
GB
VIA GHIARA
P.ZA MACCHIAVELLI
VIA CIRO MENOTTI
P.ZA M.TE SANTO
G
VIA E. FERRO
VIA GOLDONI
VIA U. DA SESTRI
VIA BIANCHERI
VIA TRAVI
MERCATO COPERTO
VIA PUCCINI
STAZ. F.S.

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

PROBOTECTOR 2

Subito dopo aver regalato *Contra Hard Corps* ai possessori di Mega Drive, la Konami dimostra di non aver dimenticato il cucciolo di casa Nintendo, e pubblica la versione per Game Boy di un titolo che ha riscosso grande successo su SNES. *Probotector II* si può infatti considerare il nipotino di quel *Super Probotector* (alias *Contra III*, alias *Contra Spirits*) che ha fatto felici i possessori di SNES di tutto il mondo. Se non si può parlare di conversione vera e propria, bisogna però riconoscere che la Konami ha fatto del proprio meglio (e anche di più) per trasportare sul piccolo display monocromatico del GB la stessa carica di adrenalina e la stessa energia distruttiva che è solita mettere nei giochi di questa serie. In *Probotector II* si comincia a blastare alieni appena accesa la console e non si smette più finché non si è arrivati alla fine del gioco: è un titolo che rientra pienamente nella categoria degli sparatutto, anche se in realtà presenta molte componenti platform, perlomeno nei livelli a scorrimento orizzontale. Eh già, perché ci sono anche dei livelli a scorrimento multidirezionale con inquadratura dall'alto, che si alternano a quelli con inquadratura laterale e praticamente rendono *P2* un gioco dalla doppia personalità: certo, per cause di forza maggiore, in questa versione non è più il paesaggio a ruotare multidirezionalmente in Mode 7, come accadeva su SNES, ma è il personaggio che ruota su se stesso mentre si sposta attraverso i livelli. Il risultato complessivo, comunque è più che buono, e non compromette minimamente i meccanismi di gioco. La struttura dei livelli è quella classica, con un crescendo di sparatorie che culminano nello scontro finale con un guardiano grande e grosso che va colpito opportunamente nei punti vulnerabili. Nella sua corsa al massacro il giocatore è aiutato dalla classica serie di power-up che, una volta raccolti, potenziano e variano la capacità offensiva: si spazia dal missile a ricerca automatica alla barriera protettiva, dal lanciafiamme alle granate, dallo sparo triplo alla (rara e devastante) smart bomb, che però non ha alcun effetto sui guardiani di fine livello.

• *Pentothal*

Si ringrazia Queen Shop (Torino)

La distruzione viene dallo spazio. Come, quasi, sempre.

PROBOTECTOR 2

In questo periodo non si fa che parlare delle nuove Superconsole, di numero di poligoni gestiti al secondo, di texture-mapping e di sonoro digitale: tutto questo è giusto e sacrosanto, perché fa parte del progresso tecnologico. Però quando si tratta di puro divertimento videoludico, non possiamo dimenticare il piccolo grande Game Boy, che tanti giochi mitici ci ha regalato e altrettanti promette di regalarcene ancora. Ebbene, con *Probotector II* il portatile Nintendo dimostra di saper sempre divertire il giocatore, nonostante gli evidenti limiti hardware: questo gioco è un bel concentrato di blastaggio distruttivo che sa coinvolgere fin dalle primissime partite. La Konami dal canto suo dimostra che, per quanto riguarda le tecniche di programmazione, è sempre una garanzia: anche quando gli sprite sullo schermo sono numerosi e i proiettili schizzano da tutte le parti, il gioco tiene duro e non mostra rallentamenti. I guardiani finali, poi, sono decisamente grossi e cattivi. Insomma: un prodotto da non perdere per gli amanti degli shoot'em-up.

AGIRE & PENSARE
A ●○○○○○ P

GAME BOY

GIOCABILITÀ (9/10)
Il controllo sul personaggio è molto buono: massacrare sarà quindi tanto gustoso quanto immediato, il che fa sempre piacere

GRAFICA (8/10)
I livelli non sono molto vari, ma i mostri finali sono belli grossi e, anche quando fischiano i proiettili, non ci sono rallentamenti

SFIDA (7/10)
5 livelli non sono tantissimi, ma la difficoltà è ben bilanciata. Si raccomanda, comunque, di evitare il livello Easy

SONORO (7/10)
Le musiche e gli effetti sonori sono nella media del Game Boy: purtroppo la macchina è quella che è, e i miracoli non li fa neanche la Konami

GB **84**

SOTTO CONTROLLO

Casa: **KONAMI**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **3**

Il nostro eroe attraversa un paesaggio greco, di fronte a lui un nemico.

Sparkster si lancia contro uno dei cattivoni che gli sbarrano il passo.

SPARKSTER

Ancora Konami? Ancora un capolavoro? Due domande con risposta affermativa, signori miei. Dopo la versione SNES, adeguatamente premiata, arriva quella MD, e anche in questo caso il verdetto è positivo. Cominciamo col dire che il gioco è del tutto differente da quello per SNES: livelli, molti dei nemici, bonus e armi sono diversi. In pratica, solo lo schema di gioco e il personaggio principale sono rimasti immutati. Pertanto Sparkster continua a zompettare, correre, svolazzare con lo zaino-jet e menare fendenti in un gioco di piattaforme con più livelli di quanti capelli abbia in testa Scarlet (a scanso di equivoci vi dico che il gioco ha parecchi livelli) (Ah, ah, ah, mooolto divertente... NdScarlet) e tanti avversari da riempire un elenco telefonico. I tanti livelli offrono poi una serie di sfide differenziate, caratteristica questa che sta diventando sempre più comune (basti pensare ai due nuovi giochi della Sunsoft): oltre ai livelli in cui basta correre e saltare, ce ne sono altri in cui dovrete sconfiggere esseri fetenti sfruttando dei trampolini elastici in movimento, comandare dei robot giganti o, ancora, coprire lunghe distanze percorrendo dei "binari" ai quali vi appenderete con la coda. Tecnicamente il gioco è spettacolare: boss giganteschi e ottimamente disegnati, tanti colori e velocità d'azione sempre elevata. Un gioco che consigliamo molto caldamente a tutti i possessori di Mega Drive.

• *Paddy*

Se i topi sapessero guidare farebbero i camionisti, non gli eroi... o no?

SPARKSTER

Per la miseria, alla Konami ci sanno davvero fare! Credevo che la versione SNES di *Sparkster* fosse perfetta, ma questa non è da meno, sia in giocabilità che nella varietà dello schema di gioco. In realtà non è possibile fare un vero paragone tra i due titoli, dato che sono del tutto diversi tra loro: diversi, ma con un fattore comune, e cioè l'altissima qualità della realizzazione. Tutto è ben realizzato: grafica, sonoro, giocabilità, sfida... Fin dal momento in cui inserirete il gioco nel vostro MD capirete che avete speso ottimamente i vostri soldi: sarete istantaneamente proiettati nel vivo dell'azione e non vorrete spegnere la console prima di aver visto almeno due o tre livelli. Detto fra noi, non sarà molto facile dato che il livello di difficoltà è decisamente elevato e già superare il primo boss dello stage sul treno provocherà la fuoriuscita di abbondanti quantità di sudore dal vostro già di per sé puzzolente corpo. Ma a noi piace così, quindi andate tranquilli e beccatevi uno dei migliori platform-game di quest'anno.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (9/10)
Niente da invidiare alla versione per Super Nintendo!

GRAFICA (8/10)
Colori, animazioni, velocità. Il Mega Drive sa sempre farsi valere: i 16 bit non sono morti!

SFIDA (9/10)
Phew, una faticata! Voglio vedere chi riuscirà a finirlo senza utilizzare almeno un "continua".

SONORO (8/10)
Ottima la musica e molto positivi anche gli effetti sonori. Ascoltate i New Order: Technique e Substance 1987 sono eccellenti.

MD **89**

SOTTO CONTROLLO

Casa: TAKARA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

SAMURAI SPIRI

HEY, YOU'RE NOT THAT BAD. YOU'RE NOT VERY G

Se comprate il gioco potrete leggere il messaggio completo.

Ecco una delle più belle mosse del gioco. Galford, da bravo ninja, si sdoppia e risdoppia al fine di cogliere l'avversario dei sorpresa.

I ragazzi della Crystal Dynamics (quelli di *Total Eclipse*, per intenderci) hanno fatto davvero un ottimo lavoro, regalandoci un gioco con caratteristiche del tutto innovative che, nonostante la sfruttatissima formula del "picchia tu che picchio anch'io", riesce a divertire. Tanto per cominciare, potrete scegliere se combattere con le armi o a mani nude, anche se quest'ultima modalità non è eccellente, essendo la formula originale all'arma bianca; così facendo, tutte le tecniche di lama sono sostituite da semplici pugnetti... e contro il computer non c'è praticamente storia.
Un'ottima trovata è costituita dalle tecniche di combattimento vere e proprie: ad esempio, se Galford non esiterà a sguinzagliare il suo cane contro di voi; l'angelica Nakoruru saprà sfrut-

Grazie alle zoomate potete sfidarvi anche a distanza.

Il tipo sulla destra è un incrocio tra Freddy K. e Quasimodo.

Il cane è decisamente arrabbiato, fate attenzione!

Konnichi wa, watashi wa Jubei desu. Chiaro?

Se vi avanza un po' di tempo, portate un bambù alla mamma.

TS

Ma insomma! Che cos'è quella nuvoletta viola?

Ecco la mia mossa preferita. Occhio a non sporcare di sangue lo schermo.

tare il suo falcone a dovere, usandolo come trampolino di lancio per piombarvi addosso nel bel mezzo dell'incontro; il selvaggio Tam Tam non ci penserà due volte prima di affettarvi con la sua sciabola e infine Earthquake ricorrerà addirittura alle armi batteriologiche (nella fattispecie, depressioni ariose prodotte da... beh, lasciamo perdere)! Oltretutto, le classiche fireball sono sostituite dagli attacchi più strani, dai tifoni ai teschi lanciati come se fossero palle da bowling, senza contare tutta la serie di mosse "normali", che differenziano notevolmente un personaggio dall'altro. Gli splendidi fondali condiscono il tutto insieme a parti di scenario "interattive", nel senso che potrete facilmente mozzare di netto botti e mobilio vario, far cadere lampadari e cose del genere; altra chicca è l'omino che, correndo sul fondo dello schermo, lancerà verso di voi bombe, monete e polli arrosto (pericolose le prime, "punteggiose" le seconde ed "energiosi" i terzi); in alcuni casi dovrete poi affrontare una vera e propria prova di forza, alla fine della quale uno dei due contendenti sarà disarmato: approfittatene o, al contrario, sbrigatevi a recuperare il maltolto prima di venire finiti! Come opzioni abbiamo di buono quattro livelli di difficoltà, compreso il livello arcade (una via di mezzo tra il normal e l'hard), nel quale potrete far uso dei trucchi collaudati al bar, e l'autosave, ovvero la possibilità di salvare il proprio personaggio con i suoi record. Purtroppo, in modalità "uno contro uno" non potrete cambiare il vostro personaggio in caso di vittoria e per smettere di giocare sarete costretti a farvi mazzulare dal computer in un ulteriore incontro (obbligatorio). Restando in tema, gli effetti sonori non sono granché, anche se compensati da ottime musiche; rinfranchiamoci lo spirito pensando che tuttavia abbiamo spesso visto di peggio e molto meno spesso di meglio... Come dice il saggio: "Più il tempo passale, più meglio noi giocale".

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

Difficile da commentare, questa immagine è decisamente ermetica.

SAMURAI SPIRITS

Una cosa è certa: *Samurai Spirits* contribuirà sicuramente a tranquillizzare quei possessori del 32 bit di Trip Hawkins che fino a qualche mese fa non riuscivano a trovare giochi che li ripagassero della spesa della console. Ultimamente infatti, con l'uscita di *SSFII Turbo*, *SS* e con la valanga di titoli in arrivo, il gioiellino della Panasonic sta finalmente mostrando le sue carte. Nel nostro caso, *Samurai Spirits* è sicuramente un ottimo titolo, una buona conversione che farà contenti tutti; la trasposizione dei colori è ottima e la velocità eccellente. Fluidissima la grafica (provate a dare un'occhiata alle zoomate quando il campo di lotta dei personaggi si stringe o si riallarga), semplicemente strepitose alcune mosse e carina la possibilità di scontrarsi senza armi (anche se devo dire che non è la stessa cosa). Mi sento quindi in dovere di complimentarmi con il team della Crystal Dynamics e di consigliarvi di acquistare *SS* immediatamente, ma a questo punto ricordatevi di risparmiare i soldi anche per le prossime uscite!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÁ — 9/10
Risposta ai comandi perfetta, sembra quasi di giocare al bar.

GRAFICA — 10/10
Non c'è che dire: assolutamente bella, fluida e coloratissima

SFIDA — 9/10
Non facile da finire neanche a livello normal. In due è, come al solito, intrippantissimo

SONORO — 9/10
Effetti così così e musica da sballo: per entrare in atmosfera niente di meglio di classici brani giapponesi

3DO **90**

SOTTO CONTROLLO

Calci e scivolate
Pugno/ colpo forte
Per muoversi
Pugno/ colpo leggero
Pugno/ colpo medio

Casa: JVC
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

GHOUL PATROL

Qualcuno di voi ricorda *Zombies Ate My Neighbours*? Penso proprio di sì, perché si tratta di un gioco che ha riscosso un buon successo durante l'autunno-inverno del 1993. Ebbene, Zeke e Julie sono tornati e sono i protagonisti del sequel *Ghoul Patrol*: la pubblicazione è passata dalla Konami alla JVC, ma all'origine del concept c'è sempre la LucasArts. Diciamo subito che, a parte il titolo (che comunque è diventato molto più banale rispetto a quello geniale del primo episodio) la struttura di gioco è rimasta sostanzialmente immutata: i guai cominciano quando i due protagonisti pronunciano imprudentemente la formula magica contenuta in un misterioso libro trovato nella biblioteca della loro città, Metropolis. Immediatamente l'intero edificio comincia a vibrare e dagli

Il ciglio di una strada trafficatissima non è il posto migliore per dipingere.

Ah, com'è dolce la carezza di uno zombie! Mi fa saltare per aria.

"Qualcuno mi salvi!", urla il povero pittore: Julie è qui apposta per portarlo con sé, al sicuro dagli zombie.

Dopo aver ripulito completamente il livello, Zeke raggiunge meritatamente l'uscita. Missione compiuta!

Una bella chiave è a portata di mano.

CHI CERCA TROVA

Disseminati per i livelli si trovano numerosi bonus: si consiglia vivamente di farne incetta, soprattutto in vista dei combattimenti con i boss di fine livello.

BALESTRA
Questa è l'arma di base con la quale si comincia ogni vita. Non è molto potente: per sconfiggere i fantasmi grossi occorrono molte frecce.

SPARO TELEGUIDATO
Quest'arma permette di abbattere la maggior parte dei nemici senza bisogno di prendere la mira: il proiettile fa tutto da solo.

BAZOOKA
Un problema classico è quello dei vicoli ciechi che impediscono l'accesso a zone interessanti: con questo si abbattono i muri.

FUOCO RAPIDO
Quando i nemici sono particolarmente resistenti, bisogna scaricargli addosso una bella dose di colpi.

LASER
Un classico dei videogiochi e un equipaggiamento quasi indispensabile per ogni acchiappafantasmi che si rispetti.

POZIONE BLU
Va giù in un sorso e rende momentaneamente invulnerabili ai colpi nemici: il che è sempre utile.

POZIONE VERDE
Da questa è meglio invece stare alla larga perché contiene veleno e, come diceva Mitridate, il veleno può provocare acidità.

POLLO
Papà, guarda: un polllo! Nei momenti più frenetici è meglio trovare un istante per uno spuntino: d'incanto guadagnerete una barra di energia.

PRONTO SOCCORSO
Queste preziose scatolette sono più difficili da trovare ma si rivelano spesso provvidenziali, poiché rigenerano il vostro livello energetico.

CHIAVI
Le chiavi vi faranno penare non poco: sono indispensabili per raggiungere tutte le vittime, ma spesso si nascondono nei luoghi più impensati.

scaffali prendono a uscire terrificanti creature, mentre i volumi inseguono i due malcapitati volteggiando liberamente attraverso le stanze. Senza volerlo Zeke e Julie hanno messo in moto un meccanismo più grande di loro e ora dovranno fermarlo a tutti i costi: i cittadini di Metropolis sono in pericolo, minacciati da zombie, ectoplasmi e creature varie, e devono essere salvati. Come già avveniva in *ZAMN* la prospettiva scelta è quella alla *Gauntlet*: i personaggi si muovono attraverso complicati dedali di stanze, strade, siepi e corridoi raccogliendo le chiavi che permetteranno loro di raggiungere tutte le vittime (il cui numero è visualizzato nella parte alta dello schermo) e di trarle in salvo. La loro avventura li porterà, dopo aver completato i livelli ambientati nella città, a esplorare località esotiche ed epoche remote. Il compimento della missione sarà facilitato da power-up e armi speciali che via via possono essere trovati e raccolti attraverso i livelli. Inutile dire che si potrà ottenere il massimo del divertimento giocando in due. Un sistema di password permette di ricomincia la partita dall'ultimo livello completato.

• *Pentothal*

GHOUL PATROL

La dote maggiore di questo titolo è l'atmosfera generale che lo pervade: in *Ghoul Patrol* si ritrovano infatti tutti i tratti caratteristici dei B-movie d'orrore americani degli anni '50. A partire dal look dei personaggi, passando per l'ambientazione del livello metropolitano, per finire col ritmo della colonna sonora, tutto rimanda allo stile caratteristico di quelle strane pellicole in bianco e nero. D'altronde, questo tipo di atmosfera era presente già in *Zombies Ate My Neighbours* e infatti, quel che si può rimproverare a questo sequel è la mancanza di innovazione. A parte la grafica leggermente migliorata, il gioco è rimasto lo stesso e non presenta alcun elemento nuovo che possa costituire un particolare motivo di appetibilità per chi già possiede il primo episodio. Non che per questo sia un brutto gioco: ma attendersi qualche sforzo in più era lecito.

AGIRE & PENSARE

P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I personaggi si controllano abbastanza bene, anche se a volte prendere la mira contro i nemici è un po' macchinoso

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli sprite sono simpatici e gli accostamenti dei colori azzeccati: il look è quello, riuscito, dei film dell'orrore degli anni '50

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ci sono un sacco di livelli a difficoltà crescente che sapranno tenervi impegnati a lungo: peccato che alla lunga diventi un po' ripetitivo

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sia gli effetti sonori che la colonna sonora si fanno apprezzare per l'efficacia con cui sanno costruire l'atmosfera generale del gioco

0 50 60 70 80 90 100

SNES 80

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare oggetto selezionato

Per scivolare

Per cambiare arma selezionata

Per controllare Zeke e Julie

Per saltare

Per usare un oggetto selezionato

Per sparare

Casa: VIRGIN/SENSIBLE
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Una missione tra i ghiacci polari, tra stalattiti e orsi bianchi...

Lo schermo che precede ogni missione, ogni croce, una vittima. R.I.P.

La giungla tropicale, con i suoi pericoli e i suoi misteri, riusciranno i nostri eroi...

CANNON FODDER

POWER GAME

Cannon Fodder: a questo nome alcuni di voi si saranno certamente messi sull'attenti e la vostra capoccina strampalata starà già immaginando mille impervie missioni in angusti territori nemici... Ebbene questa volta ne vedrete davvero delle belle! *Cannon Fodder*, infatti, uscì circa un anno fa per i possessori di Amiga e PC facendo letteralmente "strage" sia tra gli appassionati del genere strategia che tra i sostenitori dei buoni e vecchi sparatutto. Ci sono voluti molti mesi perché la Sensible Soft realizzasse una versione di questo supergettonato prodotto anche per SNES e MD, ma finalmente potremo giocarlo anche noi!
Le modalità di gioco di questa cartuccia vi esalteranno senza alcun dubbio, sia che amiate i "war game" sia che vi ci avviciniate solo per semplice curiosità. Il vostro compito sarà quello di guidare un esercito di baldi omini nelle missioni più ardue e pericolose cercando di raggiungere l'obiettivo prefissato dal quartier generale: tali ordini vi verranno impartiti prima di ogni singolo incarico, e starà poi a voi trovare la strategia giusta per portare a termine la missione.
Inizialmente avrete a vostra disposi-

Ma che caruccia quell'isoletta nella pozzanghera, mo la faccio saltare!

CANNON FODDER

La versione Mega Drive non differisce certo di molto da quella per Super NES, tanto buona è stata la programmazione di questa conversione. La grafica è praticamente identica e anche il sonoro si fa rispettare (la canzoncina è veramente eccezionale, peccato che manchino le digitalizzazioni delle voci e le schermate con le foto dei programmatori in costume come nella versione Amiga). Il sistema di controllo, forse, potrà sembrarvi, all'inizio, un po' meno immediato rispetto a quello usato con il comodo joypad a sei pulsanti del 16 bit di casa Nintendo ma, anche in questo caso, si tratta più che altro di una questione di abitudine e di tempo, dopodiché riuscirete certamente a dare i giusti ordini ai vostri uomini. Che altro si può dire: il gioco è divertente in qualunque versione realizzata e i soldatini sono fantastici, soprattutto quando, finito un livello, festeggiano saltando e salutando in camera!

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ● ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (9/10)
Niente da dire: basta un po' di pratica e farete faville anche sul Mega Drive

GRAFICA (7/10)
I colori, i fondali, le animazioni, gli effetti e tutto il resto sono praticamente identici alle versioni originali

SFIDA (8/10)
Anche qui, dopo qualche missione, troverete delle grosse difficoltà a portare a casa la pelle sani e salvi

SONORO (7/10)
Gli effetti sonori e le musichette sono da Oscar: peccato per le digitalizzazioni

MD 90

SOTTO CONTROLLO

Seleziona i soldati
Muove il cursore
Per sparare
Per muovere i soldati
Mappa

zione uno squadrone di 15 soldati pronti a tutto pur di giungere alla vittoria. A seconda della difficoltà di ogni missione, il sergente di stanziamento alla base vi assegnerà gli uomini necessari a conseguire il successo che tanto agognate! Le prime missioni saranno abbastanza semplici, in modo da farvi prendere dimestichezza con il sistema di gioco: nella versione PC/Amiga veniva usato il mouse, mentre in questa userete il joypad. Nella maggior parte dei casi il vostro compito sarà quello di far fuori tutti i nemici che si sono furbescamente appostati nella zona (occhio anche ai nascondigli strategici!) o di distruggere qualche baluardo nemico che frena la vostra avanzata. Per riuscire nel vostro intento dovrete guidare i vostri soldati lungo tutta l'area del campo di battaglia, facendo buon uso sia del puntatore (che vi permetterà di ampliare la vostra visuale nel caso in cui lo accostiate al bordo dello schermo), sia utilizzando la mappa che potrete azionare con il tasto Y. La gittata media delle armi che avrete a disposizione è abbastanza ampia da permettervi buone possibilità di difesa, ma vi consiglio di dare un'occhiata anche alle vostre spalle: non si sa mai. Per ogni missione completata vi verrà messo a disposizione un nuovo squadrone di soldati, perché procedendo con le missioni il compito si rivelerà sempre più arduo e spesso i vostri caduti dovranno essere sostituiti da qualche compagno per permettervi di raggiungere l'obiettivo. Attenzione, però: se doveste perdere in battaglia la totalità dei soldati messi a vostra disposizione non vi resterà che ricominciare da capo, dato che vedrete apparire inesorabile sul vostro schermo la scritta "game over".

Durante la partita avrete la possibilità di dividere la vostra squadra d'assalto lasciando un piccolo gruppo a difendere una data posizione per avanzare con un altro plotone, servendovi delle attrezzature rubate al nemico (come, ad esempio, un elicottero o un gatto delle nevi).

Un ultimo particolare: ricordatevi che non potrete usare le vostre armi da fuoco mentre state attraversando un corso d'acqua.

Avanti...marsh!!!

• *Red Fury*

Spesso, il guado di un fiume si rivela un momento decisamente cruciale...

Un punto d'approdo, il posto ideale per preparare un agguato...

Una parete rocciosa può rivelarsi, all'occasione, un efficace rifugio!

A CIRCLE OF LIFE...

Sfortunatamente, durante le varie missioni vedrete cadere molti dei vostri uomini, poveri ragazzi votati alla guerra che avevano lasciato la famigliola, il cane e la TV alle loro spalle per un ideale di giustizia: i loro nomi vi verranno segnalati al termine di ogni missione assieme a quelli degli eroici sopravvissuti che, oltre a venire ricoperti di gloria e onori, saranno premiati con una bella promozione che donerà loro una dose di coraggio e di intelligenza superiori alla media. Queste qualità saranno loro molto utili quando dovranno difendersi da soli nel caso in cui decidiate di appostarli in qualche stanziamento per proseguire con pochi uomini. La promozione, inoltre, significherà anche una capacità di fuoco maggiore, cosa che vi tornerà sempre molto utile!

CANNON FODDER

Cannon Fodder **piacque molto, un anno fa, quando uscì in versione Amiga. Credo che divertirà molto anche i possessori del SNES dato che la dinamica è praticamente identica. Il gioco si rivela spesso esaltante e coinvolgente e non si ferma solo a una serie di combattimenti fini a se stessi ma alterna le fasi più cruente a momenti più strettamente strategici e di riflessione. Lo scrolling multidirezionale è decisamente fluido e permette di realizzare tutte le azioni a una velocità davvero notevole. Sinceramente, però, penso che si tratti di un titolo adatto a giocatori di una certa età, date le componenti "splatter", cruente e violentissime, che ne sono il fulcro, senza per questo voler criminalizzare una realizzazione davvero ben fatta, e serenamente apprezzabile da un pubblico più "adulto"!**

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (9/10)
Facilissimo da imparare, il sistema di gioco è sicuramente uno dei più divertenti

GRAFICA (9/10)
I fondali sono vari e molto ben realizzati. Lo scrolling è decisamente fluido

SFIDA (8/10)
Le prime missioni sono facili ma avanzando un po' nei livelli dovrete sudare sette camicie!

SONORO (8/10)
I campionamenti sono apprezzabili e le musiche di background vi piaceranno certamente.

SNES **90**

SOTTO CONTROLLO

Per vedere la mappa dall'alto e mettere in pausa

Per muovere il puntatore

Per muoversi

Per selezionare i vari soldati

Per sparare

Casa: SQUARESOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 1

POWER GAME

FINAL FANTASY

Prima di entrare nel vivo della recensione occorre fare una premessa: per descrivere, anche brevemente, *Final Fantasy III* in tutte le sue sfumature, ci vorrebbe un intero numero di Game Power. In queste tre pagine, quindi, cercherò di trattare le caratteristiche principali di questo capolavoro, rinunciando fin dall'inizio a ogni pretesa di completezza. Mi è già sfuggito il termine capolavoro che in qualche modo anticipa il giudizio complessivo su questa cartuccia: molti di voi, peraltro, avranno già girato pagina e sbirciato il voto (non è vero?), ma cerchiamo per prima cosa di analizzare oggettivamente il contenuto di questo GdR.
La trama si ricollega debolmente alle vicende affrontate negli episodi precedenti della saga: sono passati molti secoli dalla fine della Guerra di Magi e un nuovo mondo è stato ricostruito, dando alla luce una civiltà avanzata in cui la tecnologia del ferro e delle macchine a vapore ha un ruolo fondamentale. Non è il classico universo fantasy popolato da fate, orchi e stregoni, ma un

Sopra e in alto, in queste due immagini potete osservare gli effetti devastanti del Bio Blaster, una delle armi più potenti che può usare il valoroso Edgar.

Nella mappa generale potete guidare il gruppo nei viaggi a lunga distanza.

Ogni volta che vincerete uno scontro, il party improvviserà un curioso balletto.

È possibile salvare fino a 3 posizioni di gioco nella memoria della cartuccia.

mondo complesso in cui le grandi vicende di respiro politico si sviluppano parallelamente ai piccoli episodi della quotidianità. In questo contesto, l'organizzazione militare dell'Impero sta cercando di estendere il proprio potere totalitario soggiogando tutte le popolazioni pacifiche che sono di ostacolo ai suoi disegni di egemonia: il giocatore si trova quindi a condurre un gruppo eterogeneo di personaggi (reclutati nei modi più diversi nel corso dell'avventura) che sposano la causa della resistenza e entrano a far parte dell'organizzazione ribelle dei "Returners".

In linea di massima, la storia di *FFIII* è incentrata sulla lotta contro le forze imperiali, ma ridurla a una mera cronaca della resistenza sarebbe un grave torto. Infatti, la cura profusa dai programmatori della Square dal punto di vista della sceneggiatura è enorme, e la trama si snoda attraverso una serie di battaglie epiche, di episodi secondari, di scene tragiche e di quadretti comici che offrono un vero godimento narrativo: la caratterizzazione dei personaggi e la gustosità dei dialoghi sono tali da dare a questo titolo una vera e propria dignità letteraria... a tratti è meglio di un romanzo Fantasy.

A sinistra, i sapienti grafici della Squaresoft hanno mixato efficacemente la grafica digitalizzata a 256 colori degli sfondi e il puro bitmap disegnato a mano degli sprite.

I RETURNERS

È sulla grande varietà di personaggi e sulla loro azzeccata caratterizzazione che si fonda gran parte dello spessore di *FFIII*: col susseguirsi delle avventure ci si trova a controllare personaggi diversi che danno il loro contributo alla vicenda. A volte, addirittura, il gruppo si separa e occorre scegliere lo scenario da seguire. Questi sono solo alcuni dei personaggi presenti nel gioco.

TERRA

All'inizio la sua volontà è annullata ed è schierata con le forze imperiali. In seguito, però, riacquista il pieno controllo di sé e sposa la causa dei ribelli, mettendo al loro servizio le sue potenti arti magiche.

LOCKE

È il classico ladro della tradizione fantasy, ma lui preferisce essere chiamato cacciatore di tesori. Non è molto potente nei combattimenti, ma le sue abilità si riveleranno essenziali in più di un'occasione.

EDGAR

Questo giovane principe è un mago della tecnologia, oltre che un playboy impenitente: grazie alla potenza dei macchinari con cui può essere equipaggiato è senz'altro il combattente più efficace in ogni frangente.

SABIN

Il fratello di Locke è un appassionato cultore delle arti marziali: può infatti eseguire mosse speciali che richiedono particolari combinazioni di tasti del tutto simili a quelle di *Street Fighter* o *Mortal Kombat*.

CYAN

Si unisce ai Returners dopo che il suo castello e la sua famiglia sono stati sterminati dai soldati imperiali. Porta con sé una grande abilità nell'uso delle spade, di cui conosce ogni segreto. Pericoloso per qualsiasi nemico.

GAU

È un ragazzino allevato dagli animali dei boschi. La sua natura selvaggia lo rende capace di acquisire le tecniche di combattimento delle bestie più feroci per poi impiegarle con grande efficacia contro gli avversari.

CELES

Era un generale dell'Esercito Imperiale, ma ha disertato e si è unita ai ribelli. Anche lei, come Terra, possiede poteri magici: in particolare è in grado di assorbire gli incantesimi nemici proteggendo tutto il gruppo.

Alcuni paesaggi sono assolutamente fantastici, come questo deserto disegnato alla perfezione.

Anche gli interni delle abitazioni sono state realizzate con estrema cura.

UN'INTRO DA BATTICUORE

L'introduzione di *FFIII* offre una delle melodie più suggestive di tutta la storia dei videogiochi. Le musiche sono di Nobuo Uenatsu (massimo rispetto).

...1 ...2 e 3

Come gli aficionados di *FFII* ben sanno, questo tipo di GdR è basato su sequenze di combattimento a turni, che prediligono le tattiche meditate piuttosto che l'azione frenetica alla *Zelda* o alla *Secret of Mana*: l'interfaccia di comando è potente e flessibile allo stesso tempo, e garantisce anche ai neofiti l'immediato controllo sui meccanismi di gioco. Grafica e sonoro, dal canto loro, supportano alla grande lo svolgimento dell'avventura: la prima offrendo alcuni scenari digitalizzati a 256 colori veramente belli, il secondo sprigionando una serie di melodie incantevoli che confermano l'ottima tradizione della SquareSoft.

• *Pentothal*

Si ringrazia Queen Shop (Torino)

Nel gioco non mancano i dungeon in cui passare ore alla ricerca di tesori.

STORIA DI UN MITO

La SquareSoft si è ormai imposta come la vera regina del genere GdR. Anche se spesso trascurati dai mercati occidentali, questi giochi godono di un seguito enorme in Giappone: non tutti sanno, infatti, che la serie di *Final Fantasy* ha venduto nel suo complesso (fra versioni NES e SNES) più di 11 milioni di pezzi, e precisamente 9,25 milioni in Giappone e 2,2 milioni nel resto del mondo.

Nella fattispecie *FFIII* non è altro che la traduzione del sesto episodio della serie giapponese, che da solo ha venduto, da aprile a oggi, 2,55 milioni di pezzi! Niente male, vero? Se anche in occidente questi giochi cominceranno a ricevere un'accoglienza calorosa potremo sperare di ottenere sistematicamente e rapidamente la versione anglosassone delle uscite giapponesi: a cominciare dal prossimo attesissimo titolo Square, *Chrono Trigger*.

MASSIMO CONTROLLO

L'interfaccia di *Final Fantasy III* costituisce lo stato dell'arte nel campo dei GdR con combattimenti a turni. Pur essendo estremamente potente, garantisce a chiunque la massima facilità d'uso. In particolare vi segnalo l'opzione memory che permette di impostare come default di ogni turno l'ultima combinazione di comandi selezionata, il che consente di ripetere i comandi più usati con la sola pressione di un tasto, senza vagare per i menu. Oppure le pratiche barre di ricarica, che mostrano in tempo reale lo stato dei personaggi, permettendo di capire in anticipo quando ognuno sarà disponibile per effettuare una mossa. In tutto ciò c'è poi anche una piccola componente arcade e sta nelle combinazioni di tasti necessari per le mosse speciali (corrispondenti al comando 'Blitz' del menu di controllo) di Sabin. Grandioso!

Il combattimento non sta andando molto bene: Edgar è morto e Celes è in ginocchio (letteralmente!), mentre il resto del party non potrà durare a lungo.

FINAL FANTASY III

Se *Secret of Mana* è il re dei GdR motion battle (quelli a controllo arcade, per intenderci), *Final Fantasy III* conquista a mani basse lo scettro di miglior GdR con combattimento a turni. La cura realizzativa profusa in questo titolo è totale: la grafica e il sonoro si combinano magnificamente nel produrre atmosfere suggestive e coinvolgenti, ma è soprattutto la trama narrativa a fare di *FFIII* un'esperienza davvero unica. La storia si sviluppa in modo così interessante da dare l'impressione che all'interno della cartuccia viva un vero e proprio micromondo: quando (a malincuore) si spegne lo SNES, viene da pensare che i personaggi continuino a vivere autonomamente. Una nota di merito va quindi indirizzata a Ted Woosley della Square of America, che ha realizzato un'ottima traduzione dal giapponese, nonostante le grandi difficoltà date dal fatto che, a parità di spazio disponibile, in inglese può essere inserita solo la metà delle informazioni contenute negli ideogrammi. Un bel lavoro e un acquisto obbligato per ogni appassionato!

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

SUPER NES

GIOCABILITÁ — 9/10

L'interfaccia estremamente funzionale svolge egregiamente il proprio dovere e garantisce al giocatore il pieno controllo su tutti i meccanismi di gioco

GRAFICA — 9/10

In alcuni punti si usano scenari digitalizzati a 256 colori, ma è soprattutto la grande cura per il dettaglio che rende *FFIII* un titolo speciale anche esteticamente

SFIDA — 10/10

È un gioco immenso, che rapisce il giocatore e non lo molla finché non viene portato in fondo. È letale: peggio di un buon romanzo!

SONORO — 9/10

Raramente si sono ascoltate melodie altrettanto suggestive: una vera orchestra (archi, ottoni, fiati...) sembra nascondersi dentro la cartuccia

SNES **93**

SOTTO CONTROLLO

- Per fuggire da un combattimento
- Per saltare un personaggio nei combattimenti
- Per selezionare i comandi
- Per confermare un comando
- Per mostrare i Magic Point necessari per un incantesimo
- Per annullare l'ultimo comando

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee	CONCORSO	FAX 051-344.906

RICHIEDI OGGI STESSO IL CATALOGO COMPLETO DI TUTTI I PROGRAMMI DISPONIBILI!

La **COMPUTER ONE** in associazione con Gametime Distribuzione SRL (come da Piano Tecnico depositato presso il Ministero delle Finanze - Roma) VI OFFRE LA **FANTASTICA POSSIBILITA' DI VINCERE**

FINO A 100 FAVOLOSI PREMI

SEMPLICEMENTE EFFETTUANDO UN ACQUISTO PRESSO DI NOI DAL 1 DICEMBRE 1994 AL 30 APRILE 1995.

D.M. 6/9669 del 8/11/94 scade il 30/04/95

100 PREMI

5 CONSOLLE 3DO + TV COLOR 28 POLLICI + 10 GIOCHI PER OGNI CONSOLLE

20 SUPERNINTENDO EURO PAL + GIOCO FIFA INTERNATIONAL SOCCER

20 MEGADRIVE 2 + GIOCO WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

20 GAMEGEAR + GIOCO WIMBLEDON TENNIS

35 GAMEBOY + TETRIS

CORRI

E TELEFONA SUBITO ALLO 051-343.504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

THE KING OF FIGHTERS '94

POWER GAME

UN BUON LAVORO DI SQUADRA

Ventiquattro combattenti sono davvero tanti! Come potete notare dai nomi e delle immagini, la maggior parte di loro provengono da altre serie famose, come *Fatal Fury* e *Art of Fighting*!

I GENI DEL COMBATTIMENTO
Kyo Kusanagi
Benimaru Nikaido
Goro Daimon

IL TRIO DI FATAL FURY
Andy Bogard
Terry Bogard
Joe Higashi

LA FAMIGLIA KYOKUGEN
Takuma Sakazaki
Robert Garcia
Ryo Sakazaki

LE DEE DELLA LOTTA
Mai Siranui
King
Yuri Sakazaki

LE FORZE SPECIALI
Ralf
Jeidern
Clark

IL MOSTRUOSO POTERE DI ATENA
Atena
Sie
Chin

LE STAR DELLO SPORT
Lucky Glauber
Heavy D!
Brian Battler

IL TEAM DI KIM
Chang Koehan
Kim Kaphwan
Choi Bounge

Sopra, per "caricarsi" Chang ha la strana abitudine di prendere a testate la sua palla incatenata.
Sinistra, il cattivone di fine gioco ce le sta dando di santa ragione!!!

Nel 1994, i più famosi combattenti del mondo hanno ricevuto un misterioso invito per partecipare ancora una volta al torneo chiamato "The King of Fighters". Questa volta, però, le regole sono state leggermente cambiate e adesso sono ammesse al torneo solo squadre composte da 3 lottatori. I vari combattenti si riunirono quindi a seconda delle loro affinità, e al torneo si presentarono otto imbattibili team. Il combattimento sta per iniziare...
Questa è sicuramente una delle prime sorprese di *KoF '94*: non dovrete più battere un singolo avversario con la classica formula dei 2 round su 3, bensì dovrete sconfiggere tre avversari che si alternano uno dopo l'altro.
Dopo aver sconfitto il primo lottatore si continua a combattere conservando il livello di energia (leggermente ricaricato, fortunatamente) contro il prossimo componente delle squadra. La prima squadra che annienta l'altra, ovviamente, vince!
Il sistema di combattimento è pressoché uguale a quello usato in *Fatal Fury Special*, a parte il fatto che si combatte su un piano unico invece che su due e l'aggiunta di qualche piccola innovazione: sullo schermo si trova uno speciale contenitore che simboleggia il vostro livello di "furia", che si carica ogni volta che parate un colpo o che

Sinistra, le nosse di Benimaru sono piuttosto spettacolari!

Aaah... Venezia! Un luogo piuttosto insolito per combattere però...

Ralf sta subendo alla grande la temibile ginocchiata infuocata di Joe!

Questa mossa permette a Glauber di passare attraverso il nemico indenne.

Sembra che il terrificante pugno vortice di Heavy D sia andato a vuoto!

Jeidern sta facendo a fettine il cattivone di fine... per adesso...

Destra, Terry Bogard sta subendo il colpo segreto di Joe Higashi: il tornado di fuoco!!! Sotto, Ryo Sakazaki sta usando Heavy D come un punching-ball... Atatatataaa!

potete "caricare" concentrandovi; una volta raggiunto il livello massimo potrete sferrare colpi più potenti per un certo periodo di tempo. Potete inoltre schivare gli attacchi dell'avversario premendo contemporaneamente i pulsanti A e B, evitando così di perdere energia, e sferrare un colpo più potente premendo i tasti C e D. L'ultima delle innovazioni consiste nella possibilità di chiamare in aiuto un vostro compagno quando siete in difficoltà (quando siete storditi, per essere precisi!), come avviene spesso negli incontri di wrestling! Graficamente il gioco è molto bello, anche se soffre di una certa "pixelizzazione" per quanto riguarda i personaggi: sembrano meno definiti e di qualità inferiore rispetto a quello che siamo abituati a vedere sul Neo Geo. Le animazioni, invece, sono ottime e molto veloci, mentre la giocabilità è veramente eccezionale: dopo un po' di pratica si riescono a ingaggiare combattimenti veramente spettacolari. Una menzione speciale va alla colonna sonora, che su compact disc è veramente incredibile! Un unico rimprovero: i caricamenti sono eccessivamente LUNGHI e FREQUENTI. Dannatamente lunghi.

• Dupont

I mille calci di Kim Kaphwan sono sempre devastanti!!!

NEO GEO CD

THE KING OF FIGHTERS '94

King of Fighters '94 è sicuramente il più bel picchiaduro disponibile al momento per Neo Geo CD! La grafica non è delle migliori, ma per il resto la realizzazione è ottima. La ricchezza di colpi e di mosse lasciate al giocatore e veramente impressionante e dopo un po' di pratica i combattimenti diventano spettacolari. Potremmo anche avanzare la possibilità di piazzarlo alla pari del mitico *King of the Fighter '94* anche se quest'ultimo la spunta per un pelino per la tecnicità dei suoi combattimenti. Il vero problema sta nel suo adattamento su CD. I caricamenti sono piuttosto lunghi ed esasperanti, e alla fine tolgono gran parte dell'interesse al gioco. Sarebbe stato preferibile una versione su cartuccia, ma apparentemente alla SNK hanno deciso di puntare tutto sulla sua nuova console. A me sta anche bene ma in questo caso dovrebbero cercare di ottimizzare i loro giochi per colmare le lacune del lentissimo CD in dotazione alla sua console.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È incredibile che la SNK riesca ogni volta a migliorare il suo sistema di gioco!

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La grafica è un po' pixellosa ma il resto è occhei!!!

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ci sono 8 squadre da battere più il cattivone finale, ma arrivarci non è facile

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli effetti sonori sono buoni mentre la colonna sonora è un capolavoro assoluto

0 50 60 70 80 90 100

N•G CD 90

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il lottatore

Pugni forti

Calci forti

Calci veloci

Pugni veloci

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Adesso dovete girarvi e cercare di atterrare sulla stradina verde.

UNIRAC

Da piccoli usavamo il triciclo, poi fu la volta della bicicletta, senza quelle odiose rotellinne, poi toccò al primo motorino, e ancora al primo 125 e così via. Ora la Nintendo, per mettere a dura prova il nostro equilibrio, sia fisico che mentale, ha deciso di farci usare degli indiavolatissimi monocicli. Sì avete letto bene, monocicli! Avete presente quegli attrezzi con una ruota e un sellino che ricordano vagamente una bicicletta dopo un incontro ravvicinato con un Iveco Turbo Star ? Ecco proprio loro.

I programmatori della Nintendo con *Uniracers* hanno mantenuto fede alla promessa fatta qualche tempo fa ai loro clienti, cioè produrre una serie di videogiochi che sfruttino appieno le potenzialità dello SNES, il primo è stato *Donkey Kong Country* , gioco che è già entrato nella storia grazie

Le frecce sulla pista vi obbligano ad andare in quella direzione.

Nei circuiti "stunt" dovete affettuare il maggior numero di salti posssibili.

Quando siete inseguiti il sellino si volta a guardare indietro.

alla grafica eccezionale e alla grandiosa giocabilità che imprigiona nei suoi 32 Megabittoni, mentre il secondo è appunto *Uniracers* che per quello che riguarda la grafica non è proprio il massimo, attenzione non ho detto che è osceno, semplicemente non raggiunge i livelli di *DKC* (anche perché per rappresentare dei monocicli e delle divertentissime e contortissime piste su cui farli correre, ma forse sarebbe più oppurtuno dire sfrecciare, non occorre scomodare le piattaforme della Silicon Graphics).
La giocabilità, invece rasenta l'incredibile, giocato con degli amici poi è... è... oh non trovo le parole per descrivervelo, bisogna giocarlo per capire.
Purtroppo, sono pagato proprio per spiegarli, i giochi, quindi mi toccherà fare uno sforzo e cominciare. In *Uniracers* sarete alla guida di un monociclo a propulsione atomica (piccola bugia) , con il quale dovrete vincere delle medaglie (bronzo, argento, oro), gareggiando contro un altro

Avete appena effettuato un Twist, ora potete pensare a vincere.

La bandierona sventolante indica che il vostro avversario ha vinto la gara.

Come potete vedere questo gioco ha appassionato l'intera redazione.

monociclo comandato dalla CPU o da un vostro amico. In questo secondo caso lo schermo sarà splittato per dare una più adeguata visione del campo di gioco a voi e al vostro rivale umano. Il gioco è sudiviso in 4 campionati che a loro volta contengono 5 circuiti che dovrete superare con successo per assicurarvi bovrete sospirata medaglia di bronzo, dopo di ché si dovrà ripetere il giro dei circuiti per guadagnare le altre medaglie e cioè l' argento e l'oro. Ma la cosa non sarà facile perché il livello di bravura dell'altro monociclo sarà adeguato alla medaglia in palio; infatti, più sarà prezioso il premio più velocemente correrà l'avversario.
Una volta vinte tutte le medaglie, entrerete in una serie di circuiti nascostinel miglior stile Nintendo. Dunque, dicevo in ogni serie di circuiti ve ne è uno nel quale dovrete dare prova della vostro abilità di funanboli esibendovi in virtuosismi degni di Holler Togni (noto stuntman italiano), attenzione però, bisogna ricadere a terra con la ruota, altrimenti le vostre evoluzioni non saranno prese in considerazione e così non guadagnerete i punti neccessari per il passaggio del turno.
La cosa che più mi ha colpito è,comunque, l'animazione del monociclo: se superate l'avversario, infatti, girerà il sellino per vedere quale vantaggio è riuscito ad accumulare, e una volta giunto vittorioso al traguardo, si lascerà prendere dall'entusiasmo esultando per il risultato. In caso di sconfitta, invece, in preda alla disperazione picchierà il sellino per terra. Penso di avervi detto tutto o quasi, prima di lasciarvi, il solito consiglio, dovete almeno una volta giocare a *Uniracers* perché ne vale veramente la pena, e chi non lo fa... peste lo colga.

• Roy

Si ringrazia Console Generation (MI)

Le frecce accanto al nome della pista indicano il genere di competizione.

Trust è sempre il migliore, non c'è niente da fare!

Cercate di atterrare con la gomma o perderete velocità.

UNIRACERS

Questi sono i giochi che fanno la felicità di ogni giocatore, nonostante non sia uno di quei titoloni con treddì, texture mapping e amenità varie *Uniracers* riesce a coinvolgere sin dalla prima partita, la sua giocabilità terrà incollato allo schermo anche chi guarda con riluttanza al mondo delle due ruote, figuriamoci quello a una ruota sola. Chissà quanti di voi l'avranno visto nei negozi e dopo un occhiata di sufficenza l'avranno lasciato lì per portarsi a casa l'ennesimo clone di *SFII* , dirvi che avete fatto male è poco, dovreste rimanere inginocchiati sui ceci per punizione e recitare un bel mea culpa per esservi fatti sfuggire un gioco del genere. La velocità e la freneticità del gioco ricordano un certo *F-Zero*, pur tenendo conto delle debite differenze, il che vuole già dire tutto. L'ultima cosa che devo dirvi è che annovera tra le sue meraviglie una colonna sonora da favola che non mancherà certo di esaltarvi, insomma *Uniracers* é un titolo imperdibile per chiunque.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (9/10)
È velocissimo, simpaticissimo e divertentissimo

GRAFICA (8/10)
Non è ai livelli di *DKC* ma è coloratissima e i monocicli sono animati divinamente

SFIDA (9/10)
Provate a fare un campionato con 7 amici e poi sappiatemi dire

SONORO (9/10)
Se vi piace il rock è il massimo se non vi piace inizierà a piacervi d'ora in poi

SNES **93**

SOTTO CONTROLLO

Per compiere un giro della morte

Dirige il monociclo

Ruotare il monociclo

Compiere rotazioni sull'asse

Saltare il monociclo

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

FINALMENTE!!!
3DO PANASONIC EUROPEO UFFICIALE COMPLETO L. 1.120.000 CON 3 GIOCHI

Offertissime Gennaio '95

CONSOLE

Saturn + gioco	1.400.000
3DO Scart/Euro	1.000.000
Neo Geo CD	980.000
Super Game Boy Gig	119.000
Playstation per Sega	
32X / Mega 32X	Tel.

TELEFONARE PER NOVITÀ

MEGADRIVE

Numerose le offerte a partire da lire 10.000 su nuovo ed usato
Inoltre:

FIFA Soccer 95	**115.000**
Alien 3 (Pal)	45.000
Probotector (Pal)	Tel.
Micromachines 2 (Pal)	Tel.
Shaq Fu (Pal)	120.000
Shining Force II (Pal)	125.000
Lion King	Tel.
Eternal Champion	50.000
Yu Yu Hakusho	125.000
Sreet Rage 3	70.000
Kick Off 3	Tel.
Topolinomania (Pal)	Tel.
Earth Worm Jim (Pal)	129.000

NOVITÀ SENSAZIONALI
TELEFONA PER LA LISTA

SFC/SNES/SNINTENDO

Claymates (Pal)	40.000
Choplifter 3 (Pal)	40.000
Fum and Sones (Pal)	30.000
Turn and Burn	45.000
Super Battlemania	40.000
Flash Back (Pal)	45.000
S. Bonser Man (Pal)	45.000
Vortex (Pal)	Tel.
Micromachines (Pal)	Tel.
Topolinomania (Pal)	Tel.
Sunset Riders (Pal)	40.000
Paradious (Pal)	40.000
Pitfall (Pal)	Tel.
Ken 7	85.000
Return of Jedi	Tel.
Samurai Spirits	130.000
Gods (Pal)	60.000
Cybernator (Pal)	70.000
Jurassik Park 2 (Pal)	Tel.
Spark Ster	Tel.
Donkey Kong	Tel.
Rock Manx II	Tel.
Ryuko Noken II	Tel.
Yu Yu Hakusho Special	Tel.
Final Fantasy III	170.000
Lord of Kings	150.000
Shaq Fu (Pal)	125.000
Gon	Tel.
Parodius 2	Tel.
Dragon Ball Z III	110.000
Rise of Robots	Tel.
Goemon 3	Tel.

MEGA 32X

Doom	150.000
S. Star Waas	150.000
V. Racing	150.000

SATURN

S. Myster Mansion	155.000
Clockwork Knight	155.000
Gale Racer	155.000
Gota	Tel.
S. Virtual Soccer	Tel.

JAGUAR

Doom	150.000
Dragon	150.000
Alien-Predator	150.000
Chequered - Flag 2	Tel.
Ray Man	Tel.
Bubsy	Tel.
Wolfstein 3D	Tel.

3DO

Samurai Shodown	140.000
Fifa Soccer	115.000
Slayer	80.000
Super Street F. II	140.000
Sherlock Holmes	120.000
Off road Interceptor	Tel.
Rebel Assault	Tel.
Vr - Stalker	60.000
Need Ford Speed	Tel.
Virtual Vivid (Erotic)	Tel.
Rise of robots	Tel.
Nova Storm	Tel.
Road Rash	60.000
Wing Commander 3	Tel.
Outer World	50.000
Demolition Man	Tel.
Alone in the Dark	50.000
Jurassik Park	50.000
Star Control 2	Tel.
Sewer Shark	50.000
Wing Commander	60.000

GAME BOY

Samurai Shodown	Tel.
PC Kit	Tel.

NEO GEO CD/CARD

Samurai Shodown 2
King Off Fighter 94
Aero Fighter 2

DISPONIBILI I MOLTI TITOLI

RIVISTE/GADGET/CD AUDIO

Edge (USA)	15.000
SFamicom Magaz. (Jap)	30.000
Ult. Future Games (Ing)	Tel.
3DO Magazine (Jap)	55.000
CD Audio Dragon Ball/Z	
Dragon Ball Z CD Audio	
CD Audio Patlabor	
CD Audio Ranna 1/2	
CD Audio Street F. II	
CD Audio Art of S.	
CD Audio Macross	
CD Audio Ushio e Tora	
CD Audio Ken	
CD Audio Video Girl - Ai	
CD Audio Lupin 3°	
CD Audio Bubble Gum Crisis	
CD Audio Lamù	
CD Audio Nausika	
CD Audio Cav. Zodiaco	
CD Audio Devil Hunter	
CD Audio Fatal Fury	
CD Audio Gundam	

VIDEO ITA/ING/JAP
CENTINAIA DI TITOLI/POSTER/PORTACHIAVI
MODELLINI/CARD/JAP
TUTTO MATERIALE ORIGINALE

ATTENZIONE: il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 5 Dicembre pertanto possono variare (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.

Casa:	INTERPLAY
N°Giocatori:	1
Continua?:	SÌ
Livelli di difficoltà:	1

In questo livello dovrete affrontare addirittura dei fantasmi!...

Una scenetta dell'introduzione che mostra Boogerman in "vesti" civili...

Potrete saltare di liana iin liana, attaccandovi allo slime appiccicoso.

BOOGERMAN
A PICK AND FLICK ADVENTURE

Non ho parole. Dovete cercare di capirmi... Sono rimasto completamente sconvolto dalle performance del protagonista di questo videogioco. Non si tratta di grafica mozzafiato, sonoro digitalizzato (grazie al cielo...) o animazioni da film... No, quello che mi ha colpito è qualcos'altro.

Ma forse è meglio andare con ordine: Boogerman è una sorta di super-eroe in calzamaglia che lotta per la difesa dell'ambiente e per salvarci dall'inquinamento imperante in ogni luogo della Terra.

Dall'inquinamento artificiale, almeno, perché di quello "biologico", invece, fa largo uso sia come mezzo di locomozione che come armamentario.

Il nostro panzone, infatti, dispone di una serie di "mosse speciali" quantomeno di gusto discutibile, fra le quali la più basilare è il mega-ruttone che potrete caricare premendo il pulsante "C", fino ad arrivare a una potenza di fantozziana

IL DOLCE STIL NOVO INTERATTIVO

Nella prima immagine potete vedere Boogerman che vola grazie a un originale sistema di reazione, quindi il nostro eroe rutta violentemente e, infine, usa il deretano.

...1 ...2 ...3 e 4

memoria e spazzando tutti i nemici sul vostro cammino. Ma c'è di peggio, ve lo assicuro... Le altre armi, però, saranno a vostra disposizione (sempre sullo stesso pulsante) soltanto dopo aver raccolto alcuni bonus particolari. Ad esempio, dopo aver ingoiato un barattolo di salsa di peperoncino, vetro compreso, tirerete (e scusate il termine, ma è inevitabile) delle scorreggie a reazione che vi permetteranno di volare per un limitato periodo di tempo (!). Oppure potrete, grazie a un altro mefitico bonus, uccidere i vostri nemici con armi chimiche di cui non credo sia necessario specificare la provenienza... Anche gli "stand by" di *Boogerman* sono rigorosamente in tema: comincia a scapperarsi violentemente e poi tenta di staccare la caccola dal dito con movimenti ampi e violenti della mano... Finché, arrerosi al potere collante del suo vomitevole prodotto, se lo caccia in bocca e lo ingoia con aria soddisfatta (il sorrisone finale è veramente inquietante).

Ma a parte queste caratteristiche, come dire, alquanto originali, rimane il fatto che *Boogerman* è un gioco di piattaforme abbastanza classico, che ricalca i canoni stereotipati del genere, (nemici che spariscono quando saltate loro in testa, bonus di ogni tipo, livelli multidirezionali con molte uscite diverse, bumper per saltare più in alto, piccoli rompicapo, ecc.), reinterpretati secondo questo scenario distorto e stomachevole.

Insomma, se avete lo stomaco forte allora giocatelo senza timori: le risate e l'umorismo (anche se decisamente non inglese) sono assicurati senza ombra di dubbio.

• Scarlet

Si ringrazia Alex Computer (To)

Questo fistone col cervello di Random è un nemico temibile!

Le animazioni di "Boogey" sono forse la cosa più spettacolare del gioco.

BOOGERMAN

Quando dicevamo che ci voleva originalità per emergere da questo mare di mediocrità inventiva, non intendevamo questo "genere" di originalità! Perché almeno questo, a *Boogerman*, va riconosciuto: che ci vuole una certa dose di coraggio a far uscire un titolo simile! Sento già i cori disgustati di genitori, psicologi, sociologi e finanzieri che urlano allo scandalo, alla traviatura dei loro piccini e alla volgarità intrinseca in un genere di divertimento (il videogioco) che con la cultura non ha nulla a che fare. Questa volta, purtroppo, non mi sento di dar loro torto più di tanto: *Boogerman* è un gioco volgare che suscita ilarità grassa basandosi sulla vecchia regola dei film di Lino Banfi e company: metti una parolaccia, e la gente ride. Ciò, tuttavia, non toglie il fatto che si tratti di un gioco divertente, sebbene la sua "originalità" si fermi a questi aspetti piuttosto esteriori.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ — 8/10
Il sistema di controllo è semplice e il divertimento è assicurato

GRAFICA — 7/10
Niente di eccezionale, ma lo sprite di Boogerman è davvero ben fatto

SFIDA — 8/10
Il livello di difficoltà è ben calibrato e progressivamente più elevato

SONORO — 7/10
Anche qui, se la cava senza infamia e senza particolari lodi, se si fa eccezione per gli, ehm, effetti speciali

MD **75**

SOTTO CONTROLLO

Muove Boogerman

Rutta/Renza/Effetti speciali

Salta

Lancia schifezze ai nemici

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

PERFECT ELEVEN

A pochi mesi dal Mondiale americano, la cui finale tanta amarezza ci ha lasciato, il grande calcio torna a far parlare di sé, e a dare nuovo lustro allo "sport più bello del mondo". Stavolta tocca a una software house piuttosto avara di titoli sportivi e che debutta con una simulazione calcistica di gran classe: dagli stessi sviluppatori di giochi memorabili come *Parodius, Castlevania* e *Contra*, arriva infatti *Perfect Eleven*, la risposta nipponica al pur pregevole *FIFA Soccer* della Electronic Arts. In effetti, le due simulazioni tendono ad assomigliarsi in maniera piuttosto sensibile: a cominciare dal tipo di inquadratura impiegata, con la caratteristica visuale assonometrica del campo, la grafica, le dimensioni e la grande varietà di movimenti concessi ai giocatori (anche se, ad onor del vero, *Perfect Eleven* cerca idealmente di "stemperarne" la tecnicità quasi accademica a vantaggio di una maggior semplicità d'uso, innalzandone conseguentemente la già ottima giocabilità e che, sotto questo aspetto, si avvicina forse di più al divertente *Excite Stage '94*, altro recente titolo calcistico di cui la Konami ha ripreso molte caratteristiche). *Perfect Eleven*, però, non è simulazione, perlomeno in senso stretto, anche se tenta di emularne certi versi, come gli schemi tattici "preconfezionati" o il grado di stanchezza dei giocatori che ne influenza le prestazioni in campo. Il gioco è infatti stato concepito per risultare gradito al più ampio numero di giocatori possibile, e non a una ristret-

POWER GAME

Gli americani vincono sugli italiani per uno a zero. A questo punto direi che il fallo è più che giustificato.

Bel tiro, non c'è che dire.

Sfrutto lo spazio di questa dida per farvi presente che *Perfect Eleven* è il titolo della versione nipponica, mentre la versione europea si chiamerà: *International Superstar Soccer*.

1994: UN MONDIALE A STELLE E STRISCE...

...ma le stelle e le strisce a cui faccio riferimento non sono quelle che decorano la variopinta bandiera del Paese che ha ospitato l'ultima edizione dei Campionati del Mondo di Calcio: stelle infatti sono stati quasi tutti i calciatori che vi hanno preso parte, con spirito di agonismo e lealtà sportiva, mentre strisce sono quelle che *Perfect Eleven* ci propone nello Story Mode, l'album che ripercorre i momenti più salienti, decisivi ed emozionanti che hanno caratterizzato il Mondiale '94 e in cui il giocatore è invitato a cimentarsi, vediamoli insieme:

5 -7-'94, NIGERIA-ITALIA

Dovrete riuscire a emulare la prodezza di Roby Baggio che, dopo la rete del pareggio e realizzò il rigore che chiuse l'incontro.

17-6-'94, SPAGNA-KOREA

Mancano due minuti al termine e la Spagna conduce per due a zero. Dovete ripetere l'impresa della Korea realizzando due gol.

10 -7-'94, BULGARIA-GERMANIA

Quarti di finale, a due minuti dal termine del tempo regolamentare la Germania conduce per una rete a zero. Dovrete segnare almeno un gol.

3 -7-'94, ROMANIA-ARGENTINA

Manca un minuto e mezzo al termine dell'incontro e l'Argentina perde 3 a 1. La partita "vera" si concluse con un risultato di 3 a 2.

22 -7-'94, USA-COLOMBIA

La partita che costò l'esclusione della rappresentativa colombiana. Siete dalla parte degli USA a difendere il vantaggio di una rete.

QUAL. BULGARIA-FRANCIA

La rocambolesca qualificazione della Bulgaria nella partita contro la nazionale Francese che, in pieno recupero riuscirà vincere.

In questa dida potrei parlarvi della posa plastica del portiere, ma preferisco fare una domanda agli amici di Salsomaggiore: le faccine qui sopra non vi ricordano pandorino?

ta cerchia di estimatori di virtuosismi tattici e atletici.
Gli appassionati di calcio "vero" potranno trovare profondo motivo d'interesse nel notare l'estrema cura impiegata nel ricostruire, con attenzione ai particolari quasi maniacale, la fisionomia dei giocatori più rappresentativi e caratteristici, e potranno ammirare, come in TV, il codino sbarazzino di Baggio, il simpatico pizzetto di Lalas, o la folta capigliatura di Valderrama. Sempre indirizzata agli sportivi pantofolari della domenica, la radiocronaca diretta in giapponese stretto che commenta, non senza buffe e frequenti storpiature dei nomi delle varie rappresentative nazionali, le fasi salienti dell'incontro. Il gioco peraltro offre moltissimi altri aspetti interessanti, come l'opzione Story Mode che cerca di ripercorrere i momenti più emozionanti del Mondiale '94, offrendo al giocatore la possibilità di esserne, per una volta, protagonista attivo. Insomma, ce n'è davvero per tutti i gusti, e se anche voi, come il sottoscritto, fate parte della schiera dei "54 milioni di Commissari Tecnici" di cui l'Italia dispone, e se nel vostro petto alberga un cuore da mister, o da campioncino mancato, non perdete quest'occasione di avere la vostra rivincita, almeno sul piccolo, discreto schermo del vostro televisore...

• *Vordak*

PERFECT ELEVEN

Una sola parola: complimenti! Complimenti vivissimi per il coraggio dimostrato dai programmatori Konami che hanno osato cimentarsi in un titolo il cui genere è super-inflazionato e che propone dei prodotti di elevatissimo livello qualitativo. E complimenti soprattutto per essere riusciti a imporre un gioco che nulla ha da invidiare ai blasonati colleghi delle altre case. Attenzione, però, perché per quanto ben realizzato, *PE* non è una simulazione, e deluderà moltissimo tutti coloro che sono abituati a prodezze balistiche dalla bandierina. Altri piccoli nei si possono trovare nella snervante inquadratura non "skippabile" che precede ogni calcio d'angolo o di punizione, nel radar piuttosto confuso e inefficace, in alcune "sviste" del regolamento (come il fuorigioco su calcio d'angolo), o nella assurda ostinazione con cui l'arbitro prende appunti sul suo taccuino dopo ogni fallo, anche senza l'estrazione di un cartellino. Questi particolari, comunque, non pregiudicano in alcun modo l'ottimo giudizio su questa realizzazione!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I comandi sono semplici e istintivi, e consentono una varietà di movimenti davvero incredibile

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Difficilmente si sarebbe potuto fare di meglio. Potrete vedere persino il codino di Baggio che sventola durante una sua corsa a perdifiato nella tre-quarti avversaria

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Divertentissimo, vi terrà incollati allo schermo per diverse ore, in compagnia o da soli, grazie alla grande varietà di opzioni del gioco

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Meriterebbe 10, se non altro per il campionamento del pubblico, ma dato che nessuno in redazione capisce il giapponese abbiamo optato per un più prudente 9

0 50 60 70 80 90 100

SNES **90**

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare il giocatore sotto controllo

Per calciare o per tentare un tackle

Per effettuare un traversone

Per muovere il calciatore sotto controllo

Per passare

Per chiedere una sostituzione

Per correre

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

WOLVERINE

Questi robot semi-umanoidi hanno dei fucili mitragliatori al posto delle braccia: meglio eliminarli immediatamente.

Logan è un uomo dal passato oscuro e misterioso. Fa parte di una razza umanoide imparentata con l'Homo Sapiens, ma sottilmente diversa. All'apparenza è un uomo del tutto comune, ma in realtà si tratta di un Homo Superior, un gradino più in alto sulla scala evolutiva, un mutante.

Il suo potere di rigenerazione e i suoi sensi particolarmente acuti, insieme a uno scheletro di adamantio impiantato grazie a un'operazione chirurgica all'avanguardia, ne fanno un'arma assolutamente eccezionale: forte, agile, pronto a tutto. Ma ciò che gli ha fatto guadagnare il suo nome di battaglia sono gli artigli retrattili che tiene nascosti negli avambracci e che possono, in un istante, con la semplice volontà, scattare fuori dal dorso delle mani.

Un eroe strano, violento, impulsivo, bestiale... Ma anche terribilmente umano e pronto a soffrire e a dare la vita per la causa del suo mentore, il professor Charles Xavier. Perché Wolvie (come lo chiamano gli amici), dopo un lungo periodo in cui ha fatto parte di corpi speciali e servizi segreti d'avanguardia, ha scelto di lasciare quella vita di corruzione per tentare di dare il suo contributo alla realizzazione del sogno mutante degli X-Men, gli allievi della Scuola del Professor X.

Questo videogioco vede il nostro caro Logan alle prese con Shinobi Shaw, figlio del Re Nero del Club Infernale e capo di un'organizzazione di malavita organizzata internazionale che usa Ninja e assassini super-tecnologizzati come ridere.

Sebbene nel fumetto il nostro caro Ghiottone (è questa la traduzione in italiano di Wolverine) non abbia mai avuto molti problemi contro nemici di questo calibro (ha comunque una costituzione molto più resistente di quella umana e rigenera le ferite a un ritmo estremamente accelerato), nel videogioco, invece, lo vedremo molto spesso in difficoltà nel tentativo di riuscire a stendere un paio di ninja...

Mi rifaccio anche alla recensione di *Maximum Carnage* del numero scorso: non capisco perché non si possa fare un videogioco basato su un personaggio dei fumetti tentando di rimanere fedeli allo spirito originale dell'opera e alle potenzialità del personaggio...

L'agilità sovrumana, che il personaggio dovrebbe dimostrare, è soltanto accennata in questo titolo della Acclaim.

Con gli artigli potrete scalare muri e pareti di ogni tipo, ma sarete più vulnerabili agli attacchi nemici.

Questo livello è popolato da creature mostruose che vi si attaccheranno addosso come i "granchietti" di Alien.

Un salto del grande Wolvie che supera senza sforzo una guardia armata.

La residenza di Shinobi Shaw: qui dovrete confrontarvi con la vostra nemesi!

In questo gelido e irreale livello, non sarà così facile disfarsi dei nemici.

Ecco una delle sequenze animate tratte direttamente da alcune vignette del fumetto: qui vediamo Wolverine in difficoltà, steso in un vicolo, alla mercé di uno dei suoi peggiori nemici.

L'artigliata alta è uno dei colpi più spettacolari di Logan: peccato che, a conti fatti, non sia poi così letale come ci si aspetterebbe.

I livelli tecnologici sono popolati sia da guardie umane armate di tutto punto che da robot super-intelligenti e dotati di armamento anti-mutante.

Comunque, andando un po' più sul tecnico, il problema fondamentale di *Wolverine* è il sistema di controllo. Non è affatto intuitivo e i comandi sono disposti in maniera scomoda. Inoltre le mosse del nostro caro eroe sono limitate e non rendono merito all'agilità e alla dinamicità di Logan e dei fumetti in cui agisce. Per il resto, è sempre la stessa storia: un sacco di nemici per livello (bene o male sempre quelli), un sacco di personaggi tratti dai fumetti e inseriti alla bell'e meglio un sacco di bellissimi fondali e di musiche rockeggianti, ma poca giocabilità, poca azione, scarsa velocità e scarsa aderenza allo "spirito" del fumetto originale.

• *Scarlet*

WOLVERINE

Wolverine è un gioco molto difficile e, almeno da questo punto di vista, vi impegnerà sicuramente un bel po', anche perché non avrete continua a disposizione, bensì dovrete superare il livello per accedere alla password successiva e ricominciare, eventualmente, da quel punto (un metodo furbo, ma che può risultare frustrante se il gioco si rivela troppo arduo). Il sistema di controllo, come già detto, non è dei più "user friendly": basti pensare che per saltare in alto bisogna premere un tasto, mentre per rotolare per terra bisogna premere verso l'alto la croce direzionale, e confondersi è fin troppo facile (anche perché, istintivamente, siamo abituati al contrario da un sacco di altri titoli). Gli artigli non sono così letali come appaiono nei fumetti (e come, effettivamente, dovrebbero essere): pensate che ci vogliono una decina di colpi per uccidere anche il più stupido dei nemici... Insomma, si poteva decisamente concepire meglio.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ — 6/10
Sistema di controllo poco intuitivo, livello di difficoltà elevato, situazioni che si ripetono noiosamente

GRAFICA — 8/10
Un buon livello grafico, soprattutto per quanto riguarda i fondali, realizzati con molta cura

SFIDA — 7/10
La difficoltà è elevatissima fin dal primo livello e le password aiutano fino a un certo punto, ma è troppo frustrante

SONORO — 7/10
Una buona colonna sonora, ma l'effetto degli artigli che colpiscono sembra fatto sbattendo due latte

SNES **62**

SOTTO CONTROLLO

Casa: KEMCO
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

KIDKLOWN IN CRAZY CHASE

È veloce, frenetico e divertente. Buffo, coinvolgente e, a volte, impegnativo, ma quello che più conta è che si tratta di un gioco originale. Basta picchiaduro, giochi di piattaforme e avventure tutte uguali: finalmente è arrivato *Kid Klown*!
Offertosi volontario per salvare la principessa rapita da Blackjack, l'eroico Kid Klown è partito all'inseguimento, lanciandosi attraverso diversi livelli ambientati nelle zone più disparate del pianeta. Per non essere raggiunto dal coraggioso clown, l'astuto Blackjack ha lasciato dietro di sé delle bombe che, una volta esplose, bloccheranno la strada alle sue spalle, impedendo a Kid di portare a termine il suo compito. Come se non bastasse, i livelli sono pieni di trabocchetti e trappole che gravano pericolosamente sulla riuscita della missione.
Per disinnescare i pericolosi ordigni, Kid dovrà raggiungere il termine del livello, prima che la miccia si esaurisca, e raccogliere lungo la strada i quattro semi delle carte da gioco (ovvero quadri, fiori, cuori e picche), evitando nel contempo di perdere secondi preziosi. I quattro simboli sono nascosti in alcune sfere sospese a mezz'aria qua e là per il livello come fossero dei palloncini: per aprirle bisogna tirare la cordicella sottostante... e sperare che si tratti di quelle giuste, visto che alcune nascondono delle spiacevoli sorprese. Se, da un lato, i primissimi livelli sono piuttosto semplici, già dal terzo inizierete a incontrare seri problemi e a maledire i programmatori del gioco. Scaricherete il vostro ner-

Alcuni oggetti possono nascondere dei segreti, come questa lattina di Coca.

Con i diversi sottogiochi è possibile vincere delle comodissime vite extra.

Una delle divertentissime animazioni che caratterizzano il protagonista.

All'inizio di ogni livello, Blackjack accende la miccia della bomba.

Per superare un livello bisogna raccogliere i quattro semi delle carte.

Oltre ai vari trabocchetti dovrete fare i conti anche con Blackjack in persona.

Alcune volte si possono sorvolare gli ostacoli volando con un palloncino.

PICCOLI ANNUNCI CRESCONO

AAA cercasi valido eroe disposto a rischiare la vita per salvare principessa rapita da Blackjack. Si richiedono igiene, pulizia e serietà. Astenersi perditempo

...1 ...2 ...3 e 4

La varietà delle animazioni del personaggio principale è una delle caratteristiche vincenti di *Kid Klown in Crazy Chase*. Peccato che i livelli siano un po' pochini e che manchino le password...

Ricordatevi: prima di attraversare la strada guardate a destra e sinistra!

Già dal terzo livello inizierete a incontrare i primi problemi seri.

vosismo sul joypad scaraventandolo contro il televisore, i muri, il gatto... un immancabile sfogo che vi darà la forza (della disperazione) per andare avanti, del resto è ciò che è successo qui in redazione, tanto da fare suggerire l'acquisto di un "guscio Meliconi" per il joypad del Super Nintendo.

In soldoni, *Kid Klown In Crazy Chase* è tutto qui, e si risolve in una divertente (e a tratti frustrante) corsa a ostacoli in cui sono necessari tempismo e precisione nei movimenti, anche se a volte la grafica isometrica non facilita certo il compito. È molto originale, giocabile e simpatico, ma purtroppo non mancano alcuni aspetti negativi che ne ridimensionano il giudizio, come la mancanza di password e l'eccessiva difficoltà iniziale. Inoltre, i livelli avrebbero potuto essere più numerosi.

• Stylz

KID CLOWN CRAZY CHASE

Diciamo subito una cosa: *Kid Klown* è un titolo originale, e questo, visto i tempi che corrono, non è poco. *Kid Klown* è anche un gran bel gioco, non privo di difetti, certo, ma rimane comunque un titolo con il quale vi diverirete parecchio. Come negare la simpatia che suscita il bizzarro protagonista, con il suo incespicare tra mille ostacoli e quella espressione così buffa? Impossibile, appunto. Per non parlare, poi, delle numerose sorprese che si nascondono dietro oggetti apparentemente normali che, insieme ai sotto-giochi, garantiscono una notevole longevità. Se poi ci fosse stato un sistema di password e un grado di difficoltà un briciolo inferiore (o almeno settabile), tanto meglio; comunque sia, *Kid Klown* risulta senza dubbio piacevole e divertente, almeno fino a che non troverete qualcosa di meglio, e credetemi se vi dico che potrebbe accadere molto presto.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 7/10

Il metodo di controllo non è ottimale e a volte la grafica isometrica crea un po' di confusione

GRAFICA 9/10

A parte gli sprite e i fondali ben disegnati, quello che colpisce maggiormente è la varietà delle animazioni del simpatico protagonista

SFIDA 7/10

Ogni livello differisce completamente dall'altro e la voglia di scoprire cose nuove vi farà andare avanti a lungo. Peccato che manchino le password...

SONORO 8/10

Le musichette allegre accompagnano egregiamente le bizzarre disavventure del clown, così come i simpatici effetti sonori da cartoon

SNES **78**

SOTTO CONTROLLO

Per aumentare e diminuire la velocità

Per saltare

Per spostarsi orizzontalmente

Sei pronto per l'idea più...

Virgil

VIRGIL è il servizio telefonico interattivo valido in tutt'Italia, per le console Mega Drive e Super Nintendo.
VIRGIL parla ed esegue i tuoi comandi, fornendoti tutto quello che hai sempre voluto sapere SUBITO!
VIRGIL, 24 ore su 24 infatti, ti consente di:
- ascoltare le prove, i trucchi, gli aiuti di tutti i giochi, anche i più nuovi, in anteprima assoluta;
- acquistare i giochi per telefono (a prezzi imbattibili) dopo averne ascoltata la prova e verificata la disponibilità;
- noleggiare per quanto tempo vuoi i giochi che preferisci;
- acquistare i nostri usati garantiti;
- vendere i tuoi giochi usati.

VIRGIL è un computer dotato di sintesi vocale VIRGIL parla italiano e risponde ai tuoi ordini, che potrai trasmettere con il tuo telefono.

ATTENZIONE:
VIRGIL non è una linea a tariffa speciale; costa come una normale telefonata.

...outstanding!

VIRGIL è l'esperienza più esaltante nei videogames che ti poteva capitare!

...speedy!

VIRGIL è noleggio, acquisto e vendita usato in tutt'Italia.

...winning!

VIRGIL è il servizio telefonico interattivo, completamente ai tuoi ordini.

...surprise!

Eccezionali vantaggi se diventi socio del club di videogames più vantaggioso d'Italia.

Virgil

PREZZINCREDIBILI!

Telefona subito al numero 02/90782303
Anche i non soci potranno approfittarne.

1. RISE OF THE ROBOTS
   MD 112.000
   SNES 134.000
2. LION KING
   MD 112.000
   SNES 128.000
3. EARTH WORM JIM
   MD 119.900
4. FIFA SOCCER 95
   MD 99.900
5. TOPOLINOMANIA
   MD 109.900
   SNES 129.900
6. DONKEY KONG COUNTRY
   SNES 139.900

MEGA DRIVE

TITOLO	PREZZO
BARE KNUCKLE 3 (STREET OF RAGE3)	78.000
BATTLETECH	115.000
BUBSY 2	87.000
CHAKAN: THE FOREVER MAN	33.000
CONTRA HARD CORPS	103.000
DOUBLE DRAGON 5	106.000
DRAGON	94.000
FATAL FURY 2	115.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.900
FLINK	91.000
FLINSTONES	115.000
GENERATION LOST	95.000
GODS	33.000
GYNOUG	33.000
IMG TENNIS	94.000
JAMES BOND: THE DUEL	33.000
JUNGLE BOOK	99.900
KAWASAKI SUPERBIKES	95.000
KLAX	33.000
LEMMINGS 2	115.000
LHX ATTACK CHOPPER	33.000
MAXIMUM CARNAGE	89.000
MEGA TURRICAN	91.000
MIGHTY MAX	89.000
MORTAL KOMBAT 2	101.000
NBA JAM	79.000
NIGEL MANSELL INDY CAR RACING	98.900
PITFALL	108.000
POWER RANGERS	99.900
RADICAL REX	91.000
RED ZONE	106.000
RISE OF THE ROBOTS	112.000
SECOND SAMURAI	81.000
SHINING FORCE 2	134.000
SKITCHIN	33.000
SONIC & KNUCKLES	118.000
SONIC THE HEDGEHOG 3	83.000
SPARKSTER	89.900
SUPER STREET FIGHTER 2	134.900
SYLVESTER & TWEETY	95.000
TAZ ESCAPES FROM MARS	92.000
THE INCREDIBLE HULK	95.000
THE LAWNMOVER MAN	95.000
TINY TOON ALL STAR	85.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	104.000
URBAN STRIKE	95.000
VIRTUAL BART	89.000
VIRTUA RACING - Ita	117.000
VIRTUA RACING - Jap	107.000
WOLVERINE	98.900
WORLD CUP USA 94	95.000
WWF RAW	111.000
ZERO TOLLERANCE	97.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TITOLO	PREZZO
BREATH OF FIRE	125.000
CHARLES BARKLEY	126.000
DESERT FIGHTERS	115.000
DOUBLE DRAGON 5	119.000
DRAGON	103.000
EQUINOX	56.000
FINAL FANTASY 3	138.000
FLINSTONES	126.000
HYPER V'BALL	105.000
ILLUSION OF GAIA	134.900
JUNGLE BOOK	112.000
JUNGLE STRIKE	115.000
JURASSIK PARK II	126.000
KING OF THE DRAGONS	123.000
KNIGHTS OF THE ROUND	119.000
LEGEND	115.000
LEMMINGS 2	137.000
MAXIMUM CARNAGE	118.000
MEGAMAN X	129.000
MICHAEL ANDRETTI RACING	122.000
MICKEY MOUSE GREAT CIRCUS MISTERY	124.000
MICRO MACHINES	115.000
MORTAL KOMBAT	49.900
MORTAL KOMBAT 2	119.900
NBA JAM	102.000
NIGEL MANSEL INDY CAR RACING	123.000
PITFALL	137.000
POWER RANGERS	139.000
RISE OF THE ROBOTS	134.000
ROCK'N'ROLL RACING	102.000
RYAN GIGGS CHAMPIONS	45.000
SKY BLAZER	56.000
SPARKSTER	119.000
STUNT RACE FX	117.000
SUPER BOMBERMAN 2	109.900
SUPER DROPZONE	115.000
SUPER PUNCH OUT	109.000
SUPER STREET FIGHTER 2	134.000
THE INCREDIBLE HULK	104.000
THE JETSONS	105.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	126.000
ULTIMATE	115.000
VIRTUA BART	111.000
VORTEX	137.000
WINTER OLYMPICS	78.000
WOLVERINE	123.000
WORLD CUP USA 94	106.000
WORLD HEROES 2	118.000
WWF RAW	128.000
X-KALIBRE	115.000

GAME BOY

TITOLO	PREZZO
CRYSTAL QUEST	23.000
DONKEY KONG	53.000
ELEVATOR ACTION	23.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	64.000
GOLF CLASSIC	48.000
ITCHY & SCRATCHY	53.000
JUNGLE BOOK	61.000
MORTAL KOMBAT 2	49.000
NBA JAM	53.000
OTHELLO	23.000
POWER RANGERS	52.000
PROBOTECTOR 2	51.000
PYRAMIDS OF RA	23.000
QUARTRBACK CLUB 95	53.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	48.000
SEAQUEST DSV	48.000
SPACE INVADERS	52.000
TETRIS 2	53.000
USHRA MONSTER TRUCKS	53.000
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3	49.000
WORLD CUP USA 94	59.000
WWF RAW	53.000

...challenge!

VIRGIL offre GRATIS a tutti la possibilità di sperimentare per 1 settimana le sue recensioni, i suoi aiuti e i suoi trucchi.

VIRGIL ha molte altre offerte incredibili per il tuo Natale! Hardware e giochi a prezzi imbattibili! Telefona SUBITO al n.

02/90782303

per avere informazioni e riceverai subito in regalo una password gratuita della validità di 1 settimana.

GRANDE OFFERTA NATALIZIA

Abbonamento annuale a VIRGIL a sole

£. 49.000 !!!

Invia SUBITO il tagliando a lato per ricevere tutta la documentazione a te riservata.

Ritaglia e spedisci in busta chiusa a:

the GAME SHOCK

The Game Shock
Piazza Toscana, 2 - Sub. 10
20090 Fizzonasco di Pieve Emanuele (MI)

Tel. 02/90782303 - Fax: 02/90782450 - Virgil 02/90782299

Sì, senza alcun impegno da parte mia, voglio ricevere:
- ❑ tutta la documentazione su VIRGIL.
- ❑ il catalogo generale The Game Shock.

Nome..
Cognome..
Via..
Città .... CAP ....
Tel..

RETROCENSIONI

A Volte Ritornano... Ma Costano Meno!

NEO GEO CD

Le feste natalizie sono ormai finite, eppure se vi sono rimasti un po' di solducci da spendere e siete fortunati (o sfortunati?) possessori di un Neo Geo CD, eccovi qualche vecchio titolo convertito per il CD ROM. Questi giochi non possono certo reggere il confronto con le ultime produzioni uscite, ma alcuni di loro sono tuttora validi acquisti: chissà che tra di voi non ci sia qualche nostalgico!!! Ah... il mio primo amore...

• Dupont

KING OF THE MONSTERS 2

SNK

Di solito, il seguito di un titolo di successo non è mai un granché (ad eccezione della saga di *Street Fighter*!!!), ma quando si tratta del seguito di un gioco brutto... beh, si ottiene un gioco ancor più brutto! *KM2* è un picchiaduro con ridicoli supermostroni giganti tratti dai miti giapponesi più famosi, che si svolge nel bel mezzo di centri abitati! L'idea iniziale può anche sembrare buona, ma la realizzazione è alquanto pietosa. Potrete scegliere tra solo 3 mostri diversi e avrete ben poche mosse a disposizione per ognuno di loro. I combattimenti sembrano più incontri di wrestling (truccati?): potrete picchiare allegramente il vostro avversario staccando pezzi di palazzi, ponti, macchine e tutto quello che vi capita a tiro. Occasionalmente, mentre picchiate il vostro nemico, potrete anche raccogliere bonus per incrementare la vostra forza e subire qualche mutazione genetica. Mentre combattete, i gioiosi abitanti della città potranno tentare di fermarvi attaccandovi con delle unità militari (elicotteri, aeri, carri armati,...), che, naturalmente, potrete distruggere o usare come arma da usare contro il vostro avversario.
La realizzazione globale del gioco è comunque penosa e, anche se potrete divertirvi per i primi 10 minuti, una volta rasa al suolo la città potrete anche spegnere il vostro Neo Geo.

I giochi tipo Rampage mi hanno sempre affascinato. KoM2 trae l'idea di fondo ma non riesce a svilupparla appieno, perdendo un po' di quel non so che, necessario per rendere un titolo davvero interessante. Peccato.

KotM2 effettivamente non è un gran titolo. A questo punto potreste chiedervi perché mai lo stiamo retrocensendo. Beh, devo dire che questa non è una domanda del tutto stupida, però noi abbiamo la risposta pronta. Infatti, bisogna tener presente il drastico abbassamento di prezzo dovuto alla trasposizione su CD, che potrebbe invogliare qualche fanatico del coin-op, o del genere, ad acquistare questo gioco. Quindi abbiamo ritenuto giusto avvisarvi che anche questo titolo è entrato a far parte della libreria del Neo Geo CD. E ovviamente, trattandosi di un gioco vecchio, questo era il modo migliore per farlo.

BASEBALL STAR PROFESSIONAL 2

SNK

Logico successore del primo, *BSP2* è tuttora una delle migliori simulazioni di baseball disponibili su console (francamente preferivo il primo episodio, ma insomma...). Per chi non sapesse ancora che cosa sia il baseball, vi ricordo che l'obiettivo principale del gioco è colpire una palla con una mazza di legno e poi correre attorno a un rombo dipinto sul terreno. La visuale scelta è tradizionale, cioè da dietro il battitore. Durante la partita, vengono rispettate scrupolosamente tutte le regole e potete fare di tutto come nella realtà (rubare basi, fare finte e persino picchiare il lanciatore se vi butta la palla addosso!). Potete scegliere tra una dozzina di squadre diverse con caratteristiche diverse e giocatori. Alcuni di loro sono più bravi di altri, anche se avrete a disposizione un certo numero di Power-up in modo da potenziare il vostro battitore al momento opportuno. Il lanciatore, naturalmente, può fare molti tipi di lanci diversi. Una volta battuta la palla, la visuale cambia per passare a quella della telecamera piazzata in cima allo stadio, che segue il movimento del gioco. La realizzazione di *BSP2* è molto curata: gli sprite dei giocatori sono grossi e ben animati, e le musiche sono ottime, con buoni effetti sonori... Peccato che non ci sia un radar!

Il primo titolo di questa serie è stato ciò che mi ha fatto amare il Neo Geo appena uscito. Il Baseball, poi, è uno degli sport che preferisco, sia simulato che giocato. Questo sequel, però, vanta stranamente dei difetti che non erano presenti precedentemente. Un gioco che si lascia giocare, senza infamia e senza lode. Peccato, perché se fossero riusciti a migliorare qualcosa che sembrava già perfetto, sarebbe stato fantastico. La possibilità di utilizzare i Power Up nei momenti cruciali della partita è niente male, anche perché immette un minimo di strategia. Il problema più vistoso è comunque dato dal fatto che i lanciatori si stancano troppo presto, lasciando la squadra in brutte situazioni, specie se l'incontro non si conclude al nono inning.

Ho vinto, ho vinto! Sono troppo forte a questo gioco. Con il primo Baseball Star Professional ho imparato a giocare a baseball, e con il secondo sono diventato un vero esperto in scorrettezze varie. Questo secondo episodio non è proprio niente male, anche se devo ammettere che sono molto più affezzionato al primo. Purtroppo l'adattamento di BSP1 per Neo Geo CD non è previsto, quindi non posso che consigliarvi caldamente il sequel. Se amate tirare tremende mazzate, ma vi siete stufati dei duemila picchiaduro già disponibili per la vostra nuova console, allora questo gioco può fare al caso vostro. Tra l'altro è uno dei CD che risente meno della lentezza del drive.

NAM 75

SNK

Mi ricordo che, quando uscì, tutti guardavano a Nam 75 come oggi accade con Ridge Racer o Virtua Fighter. È passato molto tempo da allora ma, nonostante i suoi anni, Nam ha ancora molto da offrire. Certo, forse potrà essere tecnicamente vecchio, ma il divertimento, credetemi, non ha età. E con questo voglio dire due cose: prima di tutto non importa quanto un gioco sia vecchio, se cinque anni fa era divertente, lo sarà anche adesso (e tra altri cinque anni); secondo, questo titolo piacerà a tutti, dai ragazzini ai "vecchietti" che hanno avuto l'occasione di provare Karate Champ in sala giochi, quando bastavano un paio di monete da cento lire. Se poi potete procurarvi anche un Super Nintendo con Wild Guns, tanto meglio.

Ecco il primo gioco in assoluto ad essere uscito per la mitica console della SNK. Molti, all'epoca, gridarono al miracolo davanti alla sua incredibile giocabilità e meravigliosa grafica. Oggi, invece, farà ridere gran parte di voi! Eppure *Nam 75* conserva un certo fascino, anche dopo tutti questi anni. Siete un veterano del Viet Nam che viene rimandato in missione per sconfiggere uno scienziato pazzo che ambisce alla conquista del pianeta. Per fermare il folle dottore, chiamate il vostro compagno d'armi e vi lanciate all'inseguimento del malvagio fino a raggiungerlo nel suo covo segreto.

Il gioco è uno sparatutto nel quale controllate un soldato che si può muovere lateralmente sulla parte bassa dello schermo, mentre quest'ultimo scorre per rivelare orde di nemici assatanati! Per obliterare a dovere i vostri nemici controllerete un mirino che dovrete dirigere sul nemico e sparare con il vostro mitra o con devastanti bombe a mano, cercando sempre di non farvi colpire dai proiettili nemici. Lungo il vostro arduo cammino incontrerete numerosi nemici e guardiani da battere, ma troverete anche numerosi power-up per darvi man forte. Tecnicamente il gioco non brilla molto, ma in fin dei conti è molto funzionale e giocabile. Peccato che sia così facile da finire! Un gioco, insomma, che consiglio a tutti gli amanti del genere!

Se, come me, avete speso un sacco di soldi al bar per colpa di questo gioco, forse non vale la pena che ne spendiate altri. Ma se, al contrario, non lo avete neanche mai sentito nominare, potreste farci su un bel pensierino. Tutto sommato, adesso il costo è più che abbordabile e Nam 75, per quanto sia piuttosto vecchiotto, è ancora decisamente divertente. Tra l'altro, non ci sono in circolazione molti titoli del genere, a parte l'ottimo Wild Guns per SNES. Insomma, guardatevi le foto, e decidete!

ASD 2

SNK

Non ho mai visto il primo *ASD* e, in fin dei conti, non è che ci tenga tanto. *ASD 2* è il classico sparatutto verticale spaziale noioso e banale. A bordo del vostro fedele caccia stellare dovete difendere il vostro pianeta dalla minaccia aliena. Il problema fondamentale è che le orde di nemici che vi piombano addosso mentre progredite inesorabilmente si assomigliano tutte e sono di una ripetitività ribaltante. Com'è la prassi in questo tipo di giochi, potrete raccogliere una caterva di bonus diversi per potenziare il vostro armamento, ma anche caricare una superarma che, a seconda di quando viene usata, trasforma il vostro caccia in una possente astronave da combattimento per una durata limitata di tempo. Graficamente il gioco non è un granché: pochi colori, grafica piuttosto scarna e animazioni appena passabili. Il sonoro...beh, è meglio non parlarne! La giocabilità è discreta e la difficoltà abbastanza elevata. Alcuni mostri sono piuttosto grossi e vi daranno filo da torcere, anche se credo che finirete ben presto sopraffatti dalla noia, più che dai vostri nemici! *ASD 2* è uno sparatutto piuttosto insipido che potrebbe allettare solo qualche folle tra voi... Detto questo, me ne torno a giocare a *Viewpoint*!!!

Naaaa! Ma cosa diavolo ci proponete? Mi ricordo un gioco simile quando ero all'asilo nido. La maestra saltava in piedi sulla cattedra e cominciava a tirarci dei pezzetti di carta, chi era colpito era morto, e noi, con le nostre cerbottane e i bussolotti dovevamo colpirla. Naturalmente, avrete già immaginato che i miei bussolotti erano farciti di spilli e aghi, e che bastava un solo colpo per porre fine a tale scempio. Purtroppo, con questo titolo non bastano i bussolotti "scud" e non servono neppure con i cattivoni di fine livello. Quindi, la proporzione è presto fatta, il prezzo è accessibile, il gioco no. Fate un po' voi.

Per questo gioco vale lo stesso identico discorso fatto per King of the Monsters 2. Sarò ignorante, ma davvero non riesco a comprendere la poesia di questo titolo. Per quanto mi riguarda avrebbero potuto anche risparmiarci questa trasposizione, soprattutto visto che io, essendo cresciuto a pane burro e sparatutto, posso affermare con assoluta certezza che, se non è stato convertito un titolo come View Point, non credo esistesse la benché minima necessità di farlo con questo titolo, augh!

FANTACALCIO?

GENSOFT by KEY COMP EUROPA
PER WINDOWS 3.1
FANTAGOAL
UFFICIALIZZATO DALLA ... ANA FANTACALCIO DI MILANO

SERIE A
FANTACALCIO
REGISTRO ELETTRONICO

IL LIBRO-GIOCO
È la bibbia del fantacalcio: regole, statistiche, analisi dei giocatori, aneddoti e strategie di gioco. Tutto ciò che serve per giocare al gioco più bello del mondo, dopo il calcio

IL REGISTRO ELETTRONICO
È il programma per la gestione dei calcoli del fantacalcio, versione MS DOS. Disponibile per corrispondenza

FANTAGOAL
È il programma per la gestione dei calcoli del fantacalcio, versione Windows. Disponibile per corrispondenza e nei negozi specializzati

Serie A - Fantacalcio: Lt. 25.000
Registro Elettronico: Lt. 35.000
Fantagoal: Lt. 69.900
Serie A - Fantacalcio+Fantagoal: Lt. 85.000
Per gli ordini: effettuate il versamento della cifra complessiva + Lt. 2000 per spese di spedizione sul CCP n°17200205 intestato a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 MIlano, spedite copia della ricevuta con il vostro nome, cognome e indirizzo a Studio Vit e riceverete il materiale direttamente a casa.
Per informazioni: Studio Vit
tel. 02/313166, fax 02/33104726

FEDERAZIONE FANTACALCIO
SERIE A
FANTACALCIO
5ª EDIZIONE AGGIORNATA • CAMPIONATO 1994/95
IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO, DOPO IL CALCIO!
BANCA DI ROMA
GIUSEPPE SIGNORI
FANTACAMPIONE 1993/94
A cura di Riccardo Albini
Edizioni Studio Vit

NELLE MIGLIORI LIBRERIE

TOP 10

"Anno nuovo, vita nuova!". Così afferma una delle frasi più ipocrite e melense che siano mai state concepite da mente umana: assai di rado infatti, capita che l'inizio di un nuovo anno solare coincida con qualche effettivo cambiamento di rilievo nella vita di una persona. Forte di questa convinzione e, ormai rassegnato all'idea di trascorrere il resto della mia immortale vita vampirica in assoluta monotonia, mi accingo, come ogni mese, a fare il punto di una situazione che, di "nuovo", presenta ben poco. Sarà dunque l'uscita della fatidica Playstation della Sony, o del fantomatico Saturn della Sega, a costituire un vero "capodanno" videoludico. In attesa del lieto evento, gustatevi un pezzo di storia, come la classifica, pubblicata esattamente un decennio fa sul numero 22 (gennaio '85) dell'ormai mitico "Videogiochi", dei quindici giochi favoriti dai lettori dell'epoca! E, con affetto e anemia, un vampirico augurio di felice 1995 dal vostro innominabile...Vordak

▲ SALITA
✪ NEW ENTRY
◆ STABILE
▼ DISCESA

MEGA DRIVE

	Pos.	Titolo	Casa
◆	1	SUPER STREET FIGHTER 2	(SEGA)
✪	2	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▲	3	NHL HOCKEY '94	(EA)
◆	4	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
▼	5	FIAFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
◆	6	STREETS OF RAGE 3	(SEGA)
✪	7	SYLVESTER & TWEETY	(TIME WARNER)
▼	8	PETE SAMPRAS TENNIS	(CODEMASTERS)
✪	9	THE INCREDIBLE HULK	(U. S. GOLD)
◆	10	DUNE 2	(VIRGIN)

MD

Ancora stabile il picchiaduro per eccellenza: *Super Street Fighter 2*. Gli fa buona compagnia *Mortal Kombat 2* che, insieme a *Streets of Rage 3*, completa l'elenco dei beat'em'up per questo mese.

SNES

	Pos.	Titolo	Casa
✪	1	STUNT RACE FX	(NINTENDO)
▲	2	SUPER STREET FIGHTER 2	(CAPCOM)
✪	3	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▼	4	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
✪	5	BREATH OF FIRE	(SQUARE S.)
▼	6	SUPER METROID	(NINTENDO)
▼	7	NBA JAM	(ACCLAIM)
▼	8	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
▲	9	SECRET OF MANA	(SQUARE S.)
▼	10	WORLD CUP USA '94	(U. S. GOLD)

SNES

Brillante sortita di *Stunt Race FX* che, defenestrando il buon vecchio *FIFA Soccer*, si piazza in prima posizione. Ottimo ritorno anche del cavallo di battaglia dell'Acclaim che, essendo il seguito di *Mortal Kombat*, prende giustamente la posizione che, qualche mese fa era occupata dal suo predecessore.

MEGA CD

▲	1	GROUND ZERO TEXAS	(SONY)
✪	2	VAY	(WORKING D.)
✪	3	BRUTAL: PAWS OF FURY	(GAMETEK)
◆	4	LUNAR	(WORKING D.)
▼	5	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
✪	6	HEIMDALL	(JVC)
▲	7	TOMCAT ALLEY	(ACCLAIM)
▲	8	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM)
✪	9	REBEL ASSAULT	(JVC)
▼	10	MANSION OF HIDDEN SOULS	(VIC TOKAI)

Tra tutti, il genere dei giochi di ruolo sembra essere quello meglio rappresentato nella classifica del MegaCD. Ben quattro diverse avventure popolano infatti la nostra Top 10. Tra tutte spiccano, per bellezza e brillante realizzazione, i due GdR della Working Design, il più recente dei quali rappresenta, forse, la "new entry" più interessante di questo mese.

GAMEBOY

◆	1	DONKEY KONG '94	(NINTENDO)
▲	2	WARIOLAND	(NINTENDO)
✪	3	MORTAL KOMBAT 2	(NINTENDO)
▼	4	TETRIS 2	(NINTENDO)
▼	5	KIRBY'S DREAMLAND	(NINTENDO)
▲	6	SENSIBLE SOCCER	(SONY IMAGES.)
▲	7	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
▲	8	STAR TREK-THE NEXT GENERATION	(INTERPLAY)
▼	9	COOL SPOT	(VIRGIN)
▼	10	ZELDA	(NINTENDO)

Fa il suo ingresso anche nella classifica del portatile monocromatico! Ci riferiamo naturalmente a *MK 2*, che, da questo mese, è presente praticamente in tutte le nostre "chart", e rappresenta, in questo caso, l'unica N.E. Una nota a parte merita invece *Zelda*, che con i suoi sedici mesi di permanenza nelle nostre classifiche stabilisce il nuovo record di longevità.

GAME GEAR

▲	1	ALADDIN	(VIRGIN)
▼	2	NBA JAM	(ACCLAIM)
✪	3	X-MEN	(SEGA)
▼	4	WORLD CUP USA '94	(U. S. GOLD)
▲	5	MORTAL KOMBAT	(ACCLAIM)
▲	6	THE JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
▼	7	SONIC CHAOS	(SEGA)
✪	8	EOCO THE DOLPHIN	(SEGA)
✪	9	THE INCREDIBLE HULK	(U. S. GOLD)
▼	10	MICROMACHINES	(CODEMASTERS)

Poche le novità di rilievo in casa Game Gear, due delle quali sono accomunate dal fatto di essere entrambe ispirate a celebri supereroi Marvel. Recupera la posizione principale Aladdin, il simpatico tie-in dedicato al noto lungometraggio Disney. Pare purtroppo in procinto di lasciarci l'ottimo

COME ERAVAMO...

1. Burger Time (Mattel)
2. Pitfall 2 (Activision)
3. Decathlon (Activision)
4. Masters of the Universe (Mattel)
5. Rocky (Coleco)
6. Bump'n'Jump (Mattel)
7. Cabbage Patch K. (Coleco)
8. Dracula (Imagic)
9. Q*Bert (Parker)
10. Zaxxon (Coleco)
11. Enduro (Activision)
12. River Raid (Activision)
13. Tennis (Mattel)
14. Mission X (Mattel)
15. Donkey Kong (Coleco)

Come promesso, eccovi la classifica comparsa sul numero 22 (gennaio '85) del vecchio "Videogiochi". Dieci anni esatti sono passati da allora, e alcuni di voi, forse, erano ancora in fasce quando questi titoli giravano sulle tre console che, ai tempi, si contendevano il mercato: l'Atari VCS 5400, l'Intellivision e il Colecovision (che tra le tre era, con ogni probabilità, la migliore). Forse qualcuno di voi, come il sottoscritto, conserva ancora da qualche parte, qualcuna di queste macchine o delle cartucce citate nella top 15, e forse, in un rigurgito di nostalgia, avrà già provveduto a riesumarle e ricordare i bei tempi che furono. Vale forse la pena notare che, benché sia passato tanto tempo, alcuni titoli hanno lasciato un segno indelebile nella storia del divertimento elettronico, e continuano a far parlare di sé come *Pitfall*, che ha dovuto attendere dieci anni per vedere il seguito della saga (interpretato dal figlio), o come *Donkey Kong*, di cui il mese scorso s'è celebrato il trionfo. Appuntamento al 2005 dunque, e mi raccomando: siate puntuali...

GAME OVER PRESENTA

GAME POWER RANGERS

UN GIORNO COME UN ALTRO SULLA TERRA...

...MA C'È QUALCUNO CHE NON LA PENSA COSÌ!

AH! AH! AH!

IL MIO PIANO PROCEDE COME PREVISTO, QUESTA VOLTA NON FALLIRÒ!

PREPARIAMOCI A DISTRUGGERE TUTTI I VIDEOGIOCHI DEL PIANETA TERRA!

SÌ, STREGA RUTTA!

NEL FRATTAIM...

HMMGHM...

RANDOM! STAI GIOCANDO ANCORA CON QUEL PICCHIADURO?

OUCH!

DOVRESTI SMETTERLA, FINIRAI COL FARTI MALE.

CAPO CHIAMA!

CHI?

!?!

NUN SO GUIDÀÀÀÀÀÀÀ...

ARRIVATI ALLA BASE...

COSA È SUCCESSO TAZZA?

BENVENUTI RAGAZZI! RICAL VI VUOLE PARLARE!

LA STREGA RUTTA HA NUOVAMENTE INTENZIONE DI DISTRUGGERE TUTTI I VIDEOGIOCHI DELLA TERRA. QUESTA È UNA MISSIONE PER VOI: GAME POWER RANGERS!

GAME POWER RANGERS

GPR

ZOT!

COS'È QUESTO ODORE?

NON SAPREI!

?

PER ME È APECAR!

MADDECCHÈ AHÒ!

MA NON C'È TEMPO PER LAVARSI, I GHEMOVE SONO ALL'ATTACCO!

GHEM-OVE!

GHEM-OVE!

GHEM-OVE!

GHEM-OVE!

FINE PRIMA PARTE

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO giochi per Super Nes: *Muscle Bomber, Goof Troop, S. Aleste Stunt Race Fx, Soccer Short Out, MK II Euro Football Champ., Out To Lunch, King of Dragons.* Sono disposto a scambiare con: *Donkey Kong Country, Secret of Mana, Parodius, Vortex.*
Alex - tel. 0187/494145

VENDO Sega MD versione giapponese + Arcade Power Stick + i seguenti giochi: *Sonic, Sonic 2, Mazin Saga, Another World, Batman Return, Aquatic Games, F22 Interceptor, Revenge of Shinoby,* il tutto a L. 380.000 + in regalo il barcode Battler.
Cosimo - tel. 0828/366901 dalle 14 alle 16.30

VENDO per Mega Drive Fifa Soccer (Euro) a 70.000, *Street Fighter 2* (jap) a 40.000, *Super Street Fighter 2* (jap) a 90.000, *Mortal Kombat* (Euro) a 60.000 e *Virtua Racing* (jap) a 90.000.
Stefano - tel. 06/4874970

VENDO i seguenti titoli per Mega Drive: *Mortal Kombat* (70.000), *Aladdin* (60.000), Tazmania (45.000), *Alisia Dragon* (35.000), *Mazin Saga* Jap (45.000). Tutti in perfette condizioni con imballi ed istruzioni originali. I prezzi non sono trattabili.
Paolo - tel. 0864/843343

VENDO per SNES i seguenti giochi Pal: *Street Fighter II* a L. 70.000, *Mortal Kombat* a L. 90.000, *Super Aleste* a L. 60.0000, *Flash Back* a L. 90.000. Vendo joystick programmabile per SNES, nuovo causa doppio regalo, confezione ed imballo originale a L. 90.000. Massima serietà.
Max - tel. 0432/928906 dalle 14 alle 15.30

VENDO Mega Drive 2 ancora in garanzia con joypad 6 tasti e joystick Megamaster II, più adattatore, per cartucce giapponesi e americane, con microswitch e i seguenti giochi: *MKII, Aladdin, Fifa Soccer, Sonic 1* e *2, NBA Jam, Robocop Vs. Terminator.* Tutto a L. 550.000. Umberto - tel. 035/293007 dalle 12.40 alle 13.15

VENDO per Super Nintendo le seguenti cartucce: Picchiaduro Ban Dai L. 30.000 (jap), *Super Wrestle Mania* L. 40.000 (Usa), *George Foreman's Ko Boxing* L. 35.000 (Usa), *Street Fighter II* L. 50.000 versione pal.
Roberto - tel. 030/7722474 dopo le 20.30

VENDO il mio SNES americano (con *Super Mario World*, due joypad e cavetteria varia) con un convertitore universale per cassette protette e non, più *NBA Jam* e *Fatal Fury 2*. Il tutto a L. 350.000 non trattabili.
Alessandro - tel. 0161/923793

VENDO Game Gear nuovo con imballo originale + *Columns* a L. 169.000.
Valerio - tel. 089/229801

VENDO Pc Engine Duo + 2 giochi a L. 350.000.
Michele - tel. 071/949232

VENDO Amiga 600 completa di tutto + 1 joystick + giochi + 1 drive esterno + 30 riviste di videogames a L. 800.000 trattabili.
Davide - tel. 02/89517649 ore serali

VENDO per Mega Drive a L. 50.000 cad. i seguenti giochi: *Super Kick Off* e *Turtles Hyper Stone* o scambio con: *NBA Jam, Sonic 3, Rocket Knight Adeventure, Batman, World of Illusion* (Topolino e Paperino), *Wanter Challenge, Arnold Palmer Tournament Golf, Tazmania, Outrun.*
Luca - tel. 02/33404389 pomeriggio

VENDO Nintendo 8 bit con 4 giochi *(Caccia ad Ottobre Rosso, To The Earth, Mario Bros, Duck Hunt)* + 2 joypad e la pistola Zapper. Tutto a L. 350.000. Vendo anche le cassette separatamente a L. 50.000 cadauna.
Billy - tel. 090/52678 ore pomeridiane

VENDO per Super NES i seguenti giochi: *Hit the Ice* L. 75.000 (Usa), *FIFA International Soccer* L. 75.000 (ital.), *NHL Hockey '94* L. 80.000 (EUR), *F1 Grand Prix part III* L. 100.000 (jap.). Sono disposto anche a scambiarli con: *Kick Off 3, Pro Sport Hockey, Super Double Dragon.*
Antonio - tel. 080/758898

VENDO per Neo Geo cartuccia *King of the Monsters* 2 a L. 100.000, inoltre vendo x Super NES le cartucce *Street Fighter 2* a L. 50.000 e *Road Runner's* a L. 70.000.
Antonello - tel. 085/4151891 dalle 20 in poi

VENDO Super NES, completo di tutto, compresi 1 joystick, 1 joypad (Turbo, Auto...ecc.) istruzioni, scatola e *Star Fox* (USA) a L. 200.000.
Tiziano - tel. 0187/517068

VENDO SNK Neo Geo 2 joystick e 12 giochi tra cui *Art of Fighting* e *World Heroes 2*. Tutto come nuovo a L. 1.100.0000 trattabili.
Francesca - tel. 0542/657120

VENDO Super Famicom Giap + Magaeom + cavo scart + 3 giochi: *Super Ghouls and Ghost, Super RTyper III* e *Street Fighter II* + 2 joypad a L. 290.000 trattabili.
Alessandro - tel. 0185/51703

VENDO Super Nes Pal completo di cavi + 1 joypad + S.M.W. IV + *Super Castlevania IV* + *Street Fighter II* Turbo + adattatore universale a L. 380.000. Vendo anche Mega Drive americano (Genesis) completo di cavi e presa scart mai usato a L. 100.000.
Francesco - tel. 06/44245981

VENDO per Sega Mega Drive le seguenti cartucce: *Forgotten World* (jap), *Granada Maneuver Cepter* (jap), *Dangerous Seed* (jap) a L. 45.000 cad.; *Wonder Boy III* (jap) a L. 50.000, *Sonic* (EUR) a L. 30.000, *Street of Rage II* (jap) a L. 60.000, *Chakan* (EUR) a L. 55.000 ed altri. Istruzioni originali intatte.
Tel. 0332/531065

VENDO Amiga CD32 in garanzia con 2 joypad e 7 giochi a L. 800.000.
Francesco - tel. 02/8323421 dalle 19 alle 20

VENDO Neo Geo più *Nam '75*, *Art of Fighting, 3 count bout, Magician Lord, Andro Dunos, Soccer Browl, Baseball Star 2020, Ninja Combat, Fatal Fury 2* e *Ninja Commando* a L. 1.300.000. Il tutto è in perfette condizioni poiché la merce è stata acquistata da pochissimo tempo. Valido solo per il Piemonte e regioni confinanti.
Gianluca - tel. 0125/57320

VENDO per il nuovissimo Neo Geo CD i seguenti giochi a L. 60.000 cad.: *Fatal Fury Special, Samurai Spirit, S. Sidekicks 2, Art of Fighting 2.*
Stefano - tel. 02/58313952

VENDO giochi per Mega Drive: *Moonwalker, The Flinstones, Fantasia* L. 40.000 cad., in blocco L. 110.000. Game Boy + 6 giochi L. 200.000. Milano e provincia.
Pietro - tel. 02/6182135 ore 19

VENDO giochi per Mega Drive: *Ayrton Senna, G-Loc, Sonic 1, Joe Montana Football* L. 40.000 cad. *Ecco the Dolphin, Desert Strike, Jungle Strike* L. 50.000 cad. In blocco L. 280.000 come nuove. Milano e provincia.
Maurizio - tel. 02/6185953 ore 20

VENDO giochi per Super Nintendo: *Street Fighter II, Fatal Fury 2, Art of Fighting, Dead Dance, Super Valis IV,* ecc...a prezzi che variano dalle 45.000 alle 65.000.
Pierluigi - tel. 0131/262145

VENDO per Sega Mega Drive *European Club Soccer* a L. 45.000 e joystick Pro 5 a L. 40.000; per Game Boy Turtles 2 L. 30.000, *Batman Return of the Joker* L. 30.000, *Super Mario Land* L. 25.000. Il tutto trattabile.
Paolo - tel. 0376/21886

VENDO Game Boy + 8 giochi tra cui ultime novità: *Wario Land, Last Action Hero, Asterix, Kid Dracula, Terminator 2, Titus the Fox, Fighting Simulator* e *Castlevania.* La console è stata acquistata lo scorso Natale e 6 delle 8 cassette hanno meno di un mese di vita. A chi acquista regalo guscio Meliconi nuovo. Vendo solo in blocco a L. 300.000. Federico - tel. 045/6230378 dalle 15 alle 18

VENDO Mega Drive completo di cavo RFOut, presa scart, alimen-

tatore, adattatore jap + 4 joypad (2 a 3 pulsanti e 2 a 6 pulsanti) + 22 cartucce tra cui: *Dragon Mortal Kombat 1 e 2, Street Fighter 2 Plus, FIFA Int. Soccer, Eternal Champions, Virtua Racing, Fatal Fury 2, Thunder Force 4, Jungle Strike* ecc. Prezzo da concordare.
Alfonso - tel. 0971/995759 ore pasti

VENDO Neo Geo un anno di vita con joystick + 9 giochi: *Fatal Fury 1 e 2, Art of Fighting 1 e 2, Soccer Browl, Base Boll Star 2, Top Player Golf, Super Spy, Cyberlip*. Il tutto come nuovo con imballo a L. 1.500.000 trattabili.
Simone - tel 02/2566602 dopo le 18

VENDO giochi per Neo Geo in ottime condizioni a buon prezzo, vastissima scelta.
Mirko/Claudio - tel. 070/664211

VENDO 3Do con adattatore Pal, 2 joypad e 13 Cd, il tutto in ottime condizioni a L. 900.000.
François - tel. 0564/412983

VENDO Atari Lynx in ottime condizioni (2 settimane) con marsupio e 6 bellissimi giochi: *Pac-Land, Checkeed Flag, Turbo Sub, Batman Returns, Viring Child, Shanghai*. La mia spesa è stata di L. 720.000 a voi lo vendo a L. 480.000. Anche giochi singoli.
Andrea - tel. 0873/58669

VENDO le seguenti cartucce per Super NES: *Robocop 3* L. 40.000, *Megamen* L. 60.000 entrambi con una settimana di tempo e in più vendo 4 libri con trucchi, strategie e password per NES, Super NES e Game Boy a L. 20.000.
Massimiliano - tel. 0573/452581

VENDO PC Engine Duo con adattatore per 5 giocatori + 13 Cd *(Dracula X, Lords of Thunder, Star Parodier, It Came From the Desert* ed altri) + *Jornier Blade* su card a L. 700.000.
Giampiero - tel. 011/2621835

VENDO Game Gear praticamente nuovo con trasformatore e 4 stupendi giochi a sole L. 180.000.
Luca - tel. 0421/679364 ore pasti

VENDO Sega Master System con pistola + *Rescue Mission* + *Alex Kidd* (incorporato) + *Hang-On* L. 150.000 inoltre *World Cup* per Super NES L. 20.000 e i titoli per Mega Drive: *FIFA International Soccer* L. 60.000, *Super Hang-On* L. 20.000, *European Club Soccer* L. 25.00, *Winter Challenge* L. 30.000, *Bonanza Bros* L. 15.000. Tutto in ottime condizioni complete di scatola e libretti d'istruzione. Prezzi trattabili. Massimo - tel. 0436/9750 ore pasti

VENDO/scambio cassette per Super NES-NES-GB. Sono particolarmente interessato a: *Megaman X, Secret of Mana, Illusion of Gaia* per Super NES, ma scambio anche altre cassette. Annuncio sempre valido.
Luca - tel. 055/4250712

VENDO Mega Drive, 6 mesi di vita, con 2 joypad, adattatore per giochi giapponesi, 2 giochi: *Sonic 2* e *Golden Axe 2* a L. 200.000.
Davide - tel. 011/730886 ore pasti

VENDO Super Nintendo + NBA Jam + *NHL Hoockey '94* + *Super Mario World* a L. 400.000.
Luca - tel. 0382/26642 ore serali

VENDO causa doppio regalo Commodore Amiga Cd32, completo di cavi ed imballaggi, 5 giochi su CD, un joypad al miglior offerente. Inoltre vendo giochi per Super NES, fra i quali: *Donkey Kong Country, Pitfall, Eartwork Jim, Fatal Fury Special, Perfect Eleven* e molti altri. Astenersi perditempo.
Alberto - tel. 0434/869250 ore serali

CERCO

CERCO disperatamente *Mortal Kombat* per Game Gear e *Mortal Kombat* giapponese per Super NES. Simone - tel. 0141/669192

CERCO per Game Boy cartucce di ogni tipo, cerco specialmente cartucce con compilation di più giochi sulla stessa cartuccia. Compro anche cartucce con compilation di più giochi sulla stessa cartuccia. Compro anche cartucce per Atari Lynx. Vendo inoltre Lynx 2 con 2 cartucce a L. 100.000. Causa doppio regalo.
Mario Trani - via Roma, 93 - 80077 Ischia (Na)

CERCO per Super Nintendo; *Vortex Fx, Stunt Race Fx, Dungeon Master 1 e 2*. Disposto anche a scambio: offro due cartucce per ognuno di questi giochi, con disposizione di molti titoli. Acquisto anche a prezzo modico.
Alberto - tel. 030/2000254 ore pasti

CERCO cartucce per Neo Geo.
Leopoldo - tel. 081/8727455

CERCO cartuccia per Super NES: *Super Empire Strike Back* con scatola e libretto istruzioni.
Roberto - tel. 0925/82510 ore pasti

CERCO disperatamente *Zelda III* (Pal version) e *Megaman X* (Pal Version). Sono disposto a scambiarli con *Starwing* (Pal version) oppure con *Mr. Nutz* (Pal version) o con *Cool Spot* (Pal version).
Davide - tel. 004191/712076 dopo le 17.30

CERCO *World Heroes II* per Neo Geo in buone condizioni.
Vittorio - tel. 0439/302972

COMPRO *Aladdin* e *Sonic 3* per Mega Drive a max L. 50.000 cad. Scambio *Super Street Fighter II* versione giapponese (più veloce) con *Mortal kombat* II per Mega Drive o cassetta/e di pari valore. Zona Milano e dintorni.
Paolo - tel. 0337/296581 dalle 18 sabato e domenica

CERCO i primi 14 numeri di Zzap; sono disposto a pagarli, in blocco, L. 200.000, oppure L. 10.000 a copia.
Roberto - tel. 0321/91885

CERCO A500 o A600 o A1000 usato, con istruzioni con solo tastiera o completo di monitor. Il tutto in buone condizioni.
Davide - tel. 019/932476 ore pasti

CERCO disperatamente il gioco *Rock'n'Roll Racing* per Super Nintendo. Sono disposto a scambiare con molti giochi o a comprarlo. Manlio - tel. 0444/410731 ore pasti

CERCO *Mazinga Z* per Super Nintendo. Disposto a pagare bene. Giuseppe - tel. 0125/718239 dalle 19 alle 20

CERCO per Mega Drive i seguenti giochi: *Musha Aleste* (jap), *Thunder Force 4, Lethal Enforcers, Splatter Mouse 3, Rolling Thunder 3, NBA Jam, Gunstar Heros, Grins Stormer, WWF Royal Rumble, Dragon Ball 7*. Molti titoli disponibili per lo scambio. Alfonso - tel. 0771/995759

CERCO *Blue Lightning* e *Klax* per Atari Lynx.
Iacopo - tel. 0832/391577 dalle 15 alle 17

CERCO Mega CD2, possibilmente senza giochi o con uno in particolare: *Silpheed*.
Stefano - tel. 02/9692001

CERCO Super Nintendo Euro a buon prezzo. Possibilmente in Emilia Romagna.
Marco - tel. 051/567146

SCAMBIO

SCAMBIO/vendo giochi per Mega Drive, SNES, Mega CD, Neo Geo, 3DO, Game Boy molti titoli disposizione tra cui: *Battlecorps, Contra* (MD), *Mickey Mania, Mortal Kombat II* ecc. Inoltre vendo Neo Geo con 8 giochi tra cui: *Fatal Fury Special, Samurai Shodown, Last Resort* ecc. Il tutto a L. 1.400.000 trattabili.
Enrico - tel. 051/892630

SCAMBIO Super NES + *Mortal Kombat II* + *Street Fighter Turbo* + *Super Mario* + *Cool Spot* + Mega Drive + *Virtua Racing* + *Mortal Kombat* + *Sonic* + *Aladdin* + *FIFA Soccer* + Mega CD+ 1 CD con 3Do + *Crush'n Burn* + un altro gioco.
Michele - tel. 0934/26518 dalle 16 alle 16.30 o dalle 21 alle 21.30

SCAMBIO A600 completa di tutto, con molti giochi con i seguenti giochi per Super Nes: *Super Mario Kart, Zelda IV, Super Mario All Stars, J. League Excite Stage, Super Metroid, Secret of Mana, NBA Jam, Fatal Fury Special, Super Bomberman 2, Super Street Fighter II*. Le cartucce devono essere Usa o Jap. Max serietà.
Leonardo - tel. 039/463024

SCAMBIO Sega Mega Drive japan più due giochi *(World Cup* e *Quackshot)* con 4 o 5 cartucce per Super Nintendo. Cerco anche un Game Boy usato. Solo ed unicamente in zona Como-Milano.
Fabio - tel. 031/420397

SCAMBIO per Super NES: *Ultima The False Prophet* con *Zelda 3* o con *Secret of Mana*. Per altri titoli: *Topolino e Soul Blader*.
Pippo - tel. 095/857923 ore pasti

Per Game Boy SCAMBIO Max, *Wario Land* e *Racing Fighter*. In cambio chiedo altri giochi come: *Batman, Spiderman 1 2 o 3, Mortal Kombat, Fatal Fury* o altri giochi.
Luca - tel. 0566/51703

SCAMBIO Super Nintendo + 2 joypad + 2 convertitori universali + *Super Street Fighters II* + *Mortal Kombat II* + *Street Fighters II* + *NBA Jam* + *Super Mario Worldsper* un semplice 3DO con 2 joypad o per Neo Geo CD con 2 joypad possibilmente zona Napoli.
Tel. 5519927 dalle 16.30

MEMORYPAD:
IL PRIMO PAD A CARTUCCE!

ENFORCER 2 ENHANCER 2

ENFORCER 1 ENHANCER 1

IL PRIMO JOYPAD AL MONDO CON CARTUCCE ROM PROGRAMMATE: PER TE TUTTE LE MOSSE E I TRUCCHI SEGRETI DEI PIÙ FAMOSI PICCHIADURO

- RICHIEDI LE SPECIALI ROM DEI PIÙ FAMOSI GAMES: PIÙ DI 32 MOSSE PER OGNI CARTUCCIA E L'ACCESSO AI LIVELLI SEGRETI TI RENDERANNO I-M-B-A-T-T-I-B-I-L-E
- DIVERTITI NEL PROGRAMMARE LE MOSSE PIÙ FATALI CON LE CARTUCCE RAM
- COMBATTI AD ARMI PARI SONO GIÀ DISPONIBILI MOLTISSIMI TITOLI: MORTAL KOMBAT I/II • SUPER STREET FIGHTER II FATAL FURY I/II • ART OF FIGHTING • WORLD HEROES E MOLTI ALTRI TITOLI IN ARRIVO!

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia

	Mega Drive Genesis	Super Nintendo Super Famicom	Cartucce ROM programmate	Programmabile con cartuccia RAM	Tasti Funzione per le mosse speciali	Schermo LCD multifunzione	Funzione Mirror	Turbo Fire	Slow Motion
ENFORCER 1		●	●		●		●	●	●
ENFORCER 2		●	●	●	●	●	●	●	●
ENHANCER 1	●		●		●		●	●	●
ENHANCER 2	●		●	●	●	●	●	●	●

C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va) Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555